Grande Maestro Ramas

27

L'ARTIGLIO DI NAAR



lupo solitario

JOE DEVER

librogame®

libro game®

lupo solitario 27

L'ARTIGLIO DI NAAR

Joe Dever

Edizioni EL

A Julian Egelstaff

Seconda edizione, aprile 2001

ISBN 88-477-0238-0
Titolo originale: «Lone Wolf - Vampirium»
Prima edizione 1998, Red Fox Children's Books

L'ARTIGLIO DI NAAR

Joe Dever

illustrato da Brian Williams
tradotto da Laura Pelaschiar McCourt



Edizioni EL

L'autocrazia del Bhanar e territori confinanti Chai

0 25 50 75 100
scala in miglia

luzoh
f. Ring
passo Sunderer
Dammerdon meridionale
pianura Bhanar
fengh
monti Hyunsel
Qaindai
f. Tehoa
foresta Vanchou
Baad
Bhanar
hotloi
yua tzhan
menzhi
kenda
colline Bonah
for. di Dhang
Lyu
chai
monti Bonah
Behnaz
zuba
for. Xian
for. Zhang
f. Heng
acah
for. Kinani
pensel
for. Angfeng
for. Bhinzi
yua klio
palude Voxal
chonguin
ferghi
is di Fazoh
f. Dao
catena di Szuchow
f. Buzang
golfo di Dhi
otaual
muzan
is. di Jinzh
di Chai

 strade
 piste
 colline
 monti
 foresta di conifere

REGISTRO DI GUERRA

ARTI SUPERIORI DEL NUOVO ORDINE	NOTE
1	
2	
3	
4	
5 5ª Arte Superiore se hai portato a termine 1 avventura del Nuovo Ordine Ramas	
6 6ª Arte Superiore se hai portato a termine 2 avventure del Nuovo Ordine Ramas	
7 7ª Arte Superiore se hai portato a termine 3 avventure del Nuovo Ordine Ramas	
8 8ª Arte Superiore se hai portato a termine 4 avventure del Nuovo Ordine Ramas	
9 9ª Arte Superiore se hai portato a termine 5 avventure del Nuovo Ordine Ramas	
10 10ª Arte Superiore se hai portato a termine 6 avventure del Nuovo Ordine Ramas	

ZAINO (massimo 10 Oggetti)	PASTI
1	
2	
3	
4	- 3 RES se non hai un Pasto quando ti viene ordinato di mangiare
5	
6	BORSA (massimo 50 Corone d'Oro)
7	
8	
9	
10	

COMB = COMBATTIVITÀ RES = RESISTENZA

COMBATTIVITÀ	RESISTENZA
	0 = morto

DIARIO DI COMBATTIMENTO

RESISTENZA		RESISTENZA
GRANDE MAESTRO	RAPPORTO DI FORZA	NEMICO
GRANDE MAESTRO	RAPPORTO DI FORZA	NEMICO
GRANDE MAESTRO	RAPPORTO DI FORZA	NEMICO
GRANDE MAESTRO	RAPPORTO DI FORZA	NEMICO
GRANDE MAESTRO	RAPPORTO DI FORZA	NEMICO

GRADO DI GRANDE MAESTRO



OGGETTI SPECIALI

DESCRIZIONE	IMPIEGO

ARMI RAMAS

Nome:

Tipo: + COMB =

Proprietà uniche:

+ COMB =

ARMAMENTO

ARMI (massimo 2)
1
2
Se hai l'Arte Superiore della Guerra in una di queste armi + 5 punti COMB.

ARTE SUPERIORE DELLA GUERRA

PUGNALE		LANCIA	
MAZZA		DAGA	
MARTELLO		ARCO	
ASCIA		SPADA	
ASTA		SPADONE	

FARETRA E FRECCE

Faretra	Numero di frecce
SÌ / NO	

Questo diploma
attesta che

è un ____________________

del Nuovo Ordine
dei Ramas



INDIETRO NEL TEMPO...

Tu sei un Grande Maestro Ramas del Nuovo Ordine dei Ramas, l'élite guerriera di Sommerlund.

È l'anno PL 5084 e trentaquattro anni sono passati dal giorno in cui il Primo Ordine dei Ramas venne quasi completamente distrutto per mano dei Signori delle Tenebre di Helgedad. Questi campioni del male, inviati da Naar, il Re delle Tenebre, a distruggere il fertile mondo del Magnamund, vennero anch'essi distrutti. Il capo del tuo illustre ordine guerriero – il leggendario Lupo Solitario – unico sopravvissuto del Primo Ordine dei Ramas e allora giovane accolito dell'ordine, in mezzo alle rovine fumanti del Monastero Ramas aveva giurato di vendicare il massacro dei suoi compagni. Venticinque anni dopo, Lupo Solitario avrebbe mantenuto la sua promessa: egli infatti si infiltrò da solo nell'orribile dominio dei Signori delle Tenebre e distrusse l'infernale città di Helgedad, il centro del loro malefico potere.

All'alba della loro distruzione, il caos piú totale si abbatté sugli eserciti del Regno delle Tenebre. Il disordine si trasformò ben presto in una vera e propria guerra civile, la quale permise agli eserciti delle Terre Libere del Magnamund di riprendersi e di lanciare una controffensiva. Con grande abilità i comandanti degli eserciti del Magnamund approfittarono di quel caos e si assicurarono una vittoria rapida e totale sugli

eserciti nemici, numericamente di molto superiori ai loro.

Da lunghi anni ormai la pace regna su Sommerlund. Sotto la direzione di Lupo Solitario, il Monastero Ramas, distrutto tanti anni prima, è stato interamente ricostruito e riportato alla sua antica gloria. Tu fai parte della nuova generazione di reclute Ramas. Sei nato nell'anno PL 5063, durante l'epoca delle guerre contro i Signori delle Tenebre, e fu tuo padre a mandarti al Monastero Ramas quando avevi sette anni per sviluppare le tue arti di guerriero e le facoltà Ramas ancora latenti in te. Durante gli anni che sono seguiti, le tue facoltà sono state coltivate e sviluppate alla perfezione grazie a ore di studio e di rigido allenamento. Il tuo talento eccezionale ti ha aiutato ad entrare velocemente in possesso delle Discipline Ramas e Ramastan. Hai raggiunto in fretta i ranghi piú alti del Nuovo Ordine e ben presto sei diventato uno dei cinque nuovi Grandi Maestri Ramas, un risultato che ha portato grande onore a te e alla tua famiglia.

Nell'anno PL 5077 le tue abilità e il tuo coraggio furono messi alla prova quando, in assenza di Lupo Solitario, venne scagliato un attacco contro il Monastero Ramas. Attraverso un Cancello dell'Ombra (un corridoio astrale tra il mondo fisico di Sommerlund e i molti domini eterei che si trovano al di là di questo) il dio del Male inviò un'orda di creature-dragoni per porre sotto assedio il Monastero e attaccare tutto il Sommerlund. Pur avendo egli scelto bene il momento dell'attacco, il suo piano malvagio venne mandato all'aria dalla tenace difesa che tu e i tuoi confratelli avete saputo assicurare fino al ritorno di Lupo Solitario e dell'esercito del Re a Sommerlund (Lupo Solitario 18: *L'alba dei dragoni*).

Sette anni sono trascorsi dalla sconfitta dei suoi agenti, e Naar ha tentato piú volte di vendicarsi. Molti sono i servitori del Male che nel Magnamund si nascondono nell'ombra e aspettano soltanto l'occasione per poter ubbidire al proprio padrone.

Sei da poco tornato al Monastero dopo aver portato a termine con successo una pericolosa missione nello Stato di Bor (Lupo Solitario 26: *La montagna insanguinata*). Il vasto regno sotterraneo di Bor è la patria del nani Drodarin, i piú antichi alleati dei Ramas. Degli scavi proibiti praticati nei livelli piú bassi del regno avevano risvegliato lo Shom'zaa, una creatura sovrannaturale intrappolata nella terra dai maghi piú esperti del Magnamund, i Maghi Anziani, nel corso della loro battaglia contro il campione leggendario di Naar: Agarash il Dannato.

Lord Rimoah, portavoce dell'Alto Consiglio dei Maghi Anziani, ti aveva accompagnato a bordo della navicella volante, il *Cloud-dancer*, e con il suo aiuto riuscisti a sconfiggere lo Shom'zaa e a salvare i tuoi alleati Drodarin dalla distruzione.

Tre mesi dopo il tuo ritorno dalla terra di Bor, Lord Rimoah venne a farvi visita al Monastero Ramas, sempre a bordo del *Cloud-dancer*. La sua era una visita inaspettata, e non fu difficile intuire che c'era qualcosa che non andava. Lupo Solitario ti convocò subito nei suoi appartamenti, dove, con crescente preoccupazione, ascoltaste Lord Rimoah mentre con voce grave

vi raccontava quello che stava succedendo nel Magnamund Meridionale, fatti molto gravi che minacciavano di distruggere la fragile pace del continente.

I Maghi Anziani erano stati informati da Re Karvas di Siyen che l'Autarca Sejanoz, il malvagio governatore del Bhanar, aveva inviato un drappello di Guardie Imperiali nelle Terre Desolate di Naaros. Dapprima né il re né i Maghi Antichi avevano capito il perché di quell'azione. Le Terre Desolate sono una delle regioni piú inospitali di tutto il Magnamund, una nuda distesa di polvere e cenere, un tempo dominio di Agarash il Dannato. Al centro di queste terre si trovava un tempo la città-fortezza di Naaros, ma dopo la sconfitta del campione di Naar ad opera dei Maghi Anziani, tutto ciò che resta di essa è una gola di dimensioni titaniche piena di lava fusa e di roccia sciolta dal calore.

Preoccupato per la sicurezza delle terre meridionali di confine, Re Karvas inviò nelle Terre Desolate un gruppo di ranger siyenesi con il compito di spiare gli uomini dell'Autarca nella speranza di scoprire i loro piani. Dopo sei settimane, non avendo ricevuto notizia alcuna, il re e la sua corte cominciarono a temere il peggio, ma qualche giorno dopo giunse un messaggio inaspettato: i ranger erano riusciti a rintracciare i soldati della Guardia Imperiale nel cuore delle Terre Desolate e li avevano visti scavare nei pressi di una montagnola situata vicino alle rovine di Naaros. Poco dopo avevano fatto una scoperta agghiacciante: sotto quella montagnola era sepolto l'Artiglio di Naar.

L'Artiglio di Naar è un'antica asta del potere creata dallo stesso dio del Male e usata da Agarash il Dannato durante la sua conquista del Magnamund. La leggenda narrava che essa fosse andata persa per sempre tra le rovine fumanti di Naaros; ora invece era tornata alla luce, e il suo ritorno non poteva che essere foriero di pessime notizie per le pacifiche nazioni che confinavano con l'autocrazia del Bhanar.

I ranger avevano anche comunicato che le guardie dell'Autarca stavano per fare ritorno nel Bhanar con l'Artiglio in loro possesso. La strada che avevano scelto li avrebbe portati attraverso i monti del Dammerdon Meridionale, cosí i ranger li avevano preceduti e si erano nascosti nel Passo Sunderer, dove avrebbero atteso il vostro arrivo. Il loro piano era di tendere un'imboscata al drappello di Sejanoz tra gli angusti confini del passo e di rubare l'Artiglio. Tuttavia il capo dei ranger temeva che il potere dell'Artiglio potesse avere la meglio sul suo piccolo gruppo di pur valorosi soldati. Karvas aveva risposto alla sua richiesta cercando l'aiuto dei Maghi Anziani, e, dopo aver sentito come stavano le cose, Lord Rimoah aveva prontamente detto di sí.

"A mia volta, Lupo Solitario, sono giunto qui a chiedere l'aiuto dei Ramas" disse Rimoah. "Noi Maghi Anziani abbiamo la volontà e i mezzi per distruggere l'Artiglio di Naar, ma solo quando quel manufatto maledetto sarà in nostro possesso. Recuperare l'Artiglio richiede un'abilità e un coraggio di cui soltanto i Ramas sono in possesso. Per questa ragione sono venuto qui a chiedere il tuo aiuto, Lupo Solitario".

"Non sarà un compito facile" rispose Lupo Solitario con fare pensoso, "ma abbiamo il tempo a nostro van-

taggio, e anche il fattore sorpresa. Il passo Sunderer è solo a un giorno di viaggio da qui, via aria".

"Sí" disse Rimoah, "ma dobbiamo partire nel primo pomeriggio al piú tardi, se vogliamo essere certi di raggiungere il passo prima del drappello dell'Autarca".

Lupo Solitario si voltò lentamente verso di te. "Sono tentato di accettare io stesso questa sfida, Grande Maestro" disse, sostenendo il tuo sguardo, "ma purtroppo domani devo presiedere un Consiglio di Guerra alla Corte del Re, a Holmgard. Vuoi recarti nel Bhanar al posto mio e aiutare Lord Rimoah a recuperare l'Artiglio di Naar?"

"Sí, mio signore" rispondesti senza esitazione. "A maggior gloria e onore del Sommerlund e dei Ramas, accetto con orgoglio questa missione".

LE REGOLE DEL GIOCO

Durante la tua avventura devi tenere aggiornato il **Registro di Guerra** che trovi all'inizio del libro. Per renderne l'impiego piú facile, e poiché con questo libro puoi giocare piú di una volta, ti conviene fare qualche copia del Registro.

Durante gli anni trascorsi al Monastero ti sei impegnato a sviluppare ulteriormente le tue doti di guerriero (Combattività) e la tua prodezza fisica (Resistenza). Prima di cominciare questa avventura del Nuovo Ordine, devi controllare il tuo livello di preparazione. Per fare questo, vai alla fine del libro, alla **Tabella del Destino** e con gli occhi chiusi punta una matita a caso sulla pagina. Se punti la matita su uno 0, vale 0.

Il numero che esce dalla Tabella del Destino indica la tua Combattività. A questo numero aggiungi 25 e annota il totale nella casella "Combattività" del Registro di Guerra (per es., se esce 7 dalla Tabella del Destino, scrivi 32 nella casella "Combattività"). Quando affronti un nemico, dovrai misurare la tua Combattività con la sua. Un punteggio alto in questa casella è quindi molto vantaggioso.

Punta di nuovo la matita sulla Tabella del Destino: questo numero indicherà il tuo livello di Resistenza. Aggiungi 30 a questo numero e scrivi il totale nella casella "Resistenza" del Registro di Guerra (per es., se esce 8 dalla Tabella del Destino, hai 38 punti di Resistenza).

Se vieni ferito in combattimento perdi punti di Resistenza. Quando il tuo punteggio di Resistenza arriva a 0 sei morto, e l'avventura è finita. I punti di Resistenza persi possono essere recuperati nel corso dell'avventura, ma il punteggio totale non potrà mai superare quello di partenza.

Se hai portato a termine con successo la precedente avventura del Nuovo Ordine Ramas (Libro 26), puoi conservare il tuo punteggio di Combattività e Resistenza. Puoi anche conservare qualsiasi Oggetto Speciale, Arma Ramas, arma normale e Oggetto dello Zaino ancora in tuo possesso alla fine della precedente avventura. Tutti questi oggetti e queste armi devono essere annotati sul Registro di Guerra.

Avvertenza: invece della Tabella del Destino, se ti torna più comodo, puoi usare un dado a dieci facce.

IL TUO NOME RAMAS

Da lungo tempo è tradizione della casta scelta di guerrieri cui appartieni scegliere un nuovo nome per ogni novizio al completamento del primo anno di addestramento al Monastero Ramas. I nomi Ramas vengono scelti dai Maestri Ramas piú anziani e in essi si vogliono rispecchiare le forze individuali e le qualità di ciascun novizio.

Puoi inventare tu il tuo nome Ramas, oppure puoi crearlo a caso servendoti della tabella di nomi che si trova piú avanti. Per creare il tuo nome Ramas, estrai un numero dalla Tabella del Destino e consulta la tabella A. Il nome che corrisponde al numero che hai estratto costituirà la prima parte, o prefisso, del tuo nome. Ora estrai un secondo numero dalla Tabella del Destino e consulta la tabella B. Il nome corrispondente al secondo numero estratto corrisponde alla seconda parte, o suffisso, del tuo nome Ramas. Unisci prefisso e suffisso e avrai cosí ottenuto il tuo nome Ramas. Puoi annotarlo sulla pergamena che trovi a pag. 10.

TABELLA A (prefisso del nome)	TABELLA B (suffisso del nome)
0 = Lama	0 = Veloce
1 = Fuoco	1 = del Sole
2 = Falco	2 = Fedele
3 = Cuore	3 = Audace
4 = Amico	4 = della Luna
5 = Stella	5 = della Spada
6 = Sentinella	6 = Sagace
7 = Elmo	7 = della Tempesta
8 = Aquila	8 = della Runa
9 = Scudo	9 = Prode

LE ARTI RAMASTAN

Durante il tuo addestramento per salire nei ranghi del Nuovo Ordine dei Grandi Maestri Ramas sei diventato esperto di tutte le Arti fondamentali Ramas e Ramastan. Tali Arti ti hanno assicurato una formidabile scorta naturale di facoltà e abilità che ti sarà di grande aiuto. Qui sotto troverai indicate brevemente le abilità di cui sei in possesso.

Arte della Guerra
Abilità nell'usare tutte le armi per il combattimento corpo a corpo e gli altri tipi di armi. Padronanza anche dei combattimenti senz'armi. Non subirai alcuna perdita di Combattività nei combattimenti a mani nude.

Controllo Animale
Quest'Arte ti rende capace di comunicare con molti animali e di avere un controllo limitato sulle creature ostili. Ti permette inoltre di servirti degli animali dei boschi come di guide e di bloccare il senso dell'odorato delle creature non intelligenti.

Medicina
Con quest'Arte puoi recuperare punti di Resistenza persi in combattimento. Puoi recuperare 1 punto di Resistenza per ogni paragrafo del libro superato in cui tu non venga coinvolto in ulteriori combattimenti. Il numero massimo di punti di Resistenza che puoi recuperare in questo modo è 10 per avventura. Sei anche in grado di curare ferite altrui e di neutralizzare gli effetti di veleni e tossine.

Sparizione
Grazie a quest'Arte puoi mascherare l'odore e il calore del tuo corpo, nasconderti, coprire i rumori quando sei in movimento e alterare alcune caratteristiche minori del tuo corpo.

Fiuto
Questa tecnica ti permette di procurarti del cibo in un ambiente selvaggio. Possiedi inoltre una grande agilità fisica e una vista molto acuta (sia di giorno che di notte). Anche il tuo udito e il tuo odorato sono estremamente sensibili.

Interpretazione
Sei in grado di capire quasi tutte le lingue straniere, simboli e geroglifici. Inoltre puoi anche: interpretare tracce, impronte e punti cardinali; scoprire la presenza di imboscate nemiche fino a 500 metri di distanza; attraversare terreni senza lasciare tracce; conversare con creature intelligenti e proteggerti dagli incantesimi psichici di rivelazione.

Raggio Psichico
Ti permette di attaccare il nemico con la forza della mente, di dare origine in certi oggetti a vibrazioni dotate di potere distruttivo, di confondere il nemico.

Scudo Psichico
È una difesa mentale contro l'ipnosi, le illusioni di origine soprannaturale, gli incantesimi, la telepatia dell'avversario e gli spiriti maligni. Ti permette anche di deviare l'energia psichica usata contro di te.

Difesa
Questa tecnica ti permette di spostare piccoli oggetti con il potere della mente; di sopportare punte estreme di caldo e di freddo; di spegnere il fuoco con la forza della volontà; ti garantisce anche una certa immunità alle fiamme, ai gas tossici, ai liquidi corrosivi.

Divinazione
Il tuo famoso sesto senso Ramas ti avverte di un pericolo imminente, ti permette di scoprire un nemico invisibile o nascosto, di comunicare telepaticamente, di individuare l'impiego o la presenza di arti o creature magiche e di residui psichici; ti permette anche di abbandonare in certa misura il tuo corpo e di camminare sotto forma di spirito.

ARTI SUPERIORI DEL NUOVO ORDINE RAMAS

Dopo anni di addestramento e studio al Monastero Ramas, e grazie al rigoroso insegnamento del tuo illustre mentore – il Maestro Supremo Lupo Solitario – hai raggiunto il nobile rango di Grande Maestro Ramas Anziano.

Seguendo le orme dello stesso Lupo Solitario, hai giurato di raggiungere un giorno la perfezione assoluta in tutte e sedici le Arti Superiori del Nuovo Ordine dei Ramas. Cosí facendo, raggiungerai il rango di Maestro Supremo e sarai in grado di condividere con Lupo Solitario la responsabilità, l'onore e la gloria futura di capo e guida del Nuovo Ordine dei Ramas.

Se questa è la tua prima avventura del Nuovo Ordine Ramas, allora il tuo rango attuale è quello di Grande Maestro Anziano, il che significa che hai imparato quattro delle Arti Superiori del Nuovo Ordine.

Siccome tutte le Arti Superiori ti potranno essere utili nel corso della tua avventura, sceglile con molta cura. L'uso corretto delle Arti Superiori del Nuovo Ordine al momento giusto può salvarti la vita.

Quando hai scelto le tue quattro Arti, scrivile nella tabella "Arti Superiori del Nuovo Ordine" del Registro di Guerra.

1. Arte Superiore della Guerra



Con quest'Arte il Grande Maestro impara a usare tutti i tipi di armi con suprema efficienza. Se ti capiterà di combattere con una delle armi di Grande Maestro, aggiungi 5 alla tua Combattività. Il rango di Grande Maestro Anziano, con il quale incominci le avventure del Nuovo Ordine, sta a significare che ti sei perfezionato nell'uso di *una* delle Armi elencate nella sezione intitolata *Equipaggiamento*. Per ogni avventura della serie del Nuovo Ordine che porti a termine con successo, ti perfezionerai nell'uso di un'altra arma.

2. Arte Superiore del Controllo Animale



I Grandi Maestri hanno un considerevole controllo sulle creature ostili non intelligenti. Hanno anche la capacità di conversare con gli uccelli e i pesci, e di servirsi di loro come guide.

3. Arte Superiore della Liberazione

(Medicina avanzata)



I Grandi Maestri del Nuovo Ordine sono in grado di curare con i loro poteri ferite di battaglia anche molto gravi. Se durante un combattimento la loro Combattività viene ridotta a 8 punti o meno, possono fare ricorso alla loro abilità e recuperare 20 punti di Resistenza. Quest'abilità può essere impiegata soltanto una volta ogni venti giorni.

4. Arte Superiore dell'Assimilazione

(Sparizione avanzata)



I Grandi Maestri del Nuovo Ordine sono in grado di modificare notevolmente le loro sembianze esteriori e di mantenere queste modificazioni per un periodo di qualche giorno. Hanno anche sviluppato tecniche avanzate di mimetizzazione che li rendono praticamente invisibili in spazi aperti.

5. Arte Superiore del Fiuto



I Grandi Maestri del Nuovo Ordine sono in grado di vedere nell'oscurità totale e possiedono sviluppatissimi sensi del tatto e del gusto.

6. Arte Superiore dell'Interpretazione



I Grandi Maestri del Nuovo Ordine sono in grado di resistere qualora intrappolati da piante ostili; possiedono la capacità di percepire il pericolo di agguati in boschi o foreste dense.

7. Arte Superiore del Raggio Ramas



Quando si servono di questa abilità per attaccare un nemico, i Grandi Maestri possono aggiungere 8 punti alla loro Combattività, mentre devono sottrarre soltanto 1 punto alla loro Resistenza. Quando invece adoperano la tecnica di attacco psichico piú debole – lo Psicolaser – possono aggiungere 4 punti alla loro Combattività senza perdere alcun punto di Resistenza. (Il Raggio Ramas e lo Psicolaser non possono venire adoperati contemporaneamente.) I Grandi Maestri del Nuovo Ordine non possono servirsi del Raggio Ramas se il loro punteggio di Resistenza scende sotto i 6 punti.

8. Arte Superiore dello Scudo Ramas



In combattimenti psichici, i Grandi Maestri del Nuovo Ordine sono in grado di creare difese protettive per sé e per altri. La forza e la capacità di resistenza di tali difese aumenta man mano che il Grande Maestro avanza di rango.

9. Arte Superiore della Difesa



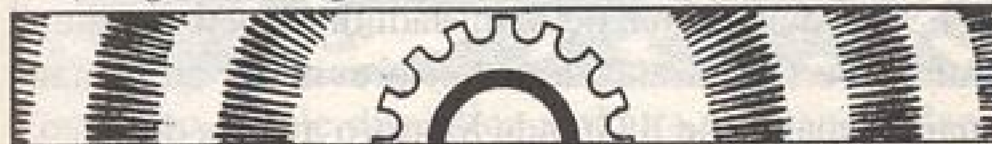
I Grandi Maestri del Nuovo Ordine sono in grado di sopportare il contatto con elementi che procurano dolore fisico, come il fuoco o gli acidi, per circa un'ora. L'abilità cresce man mano che il Grande Maestro avanza di rango.

10. Arte Superiore della Telegnosi
(Divinazione avanzata)



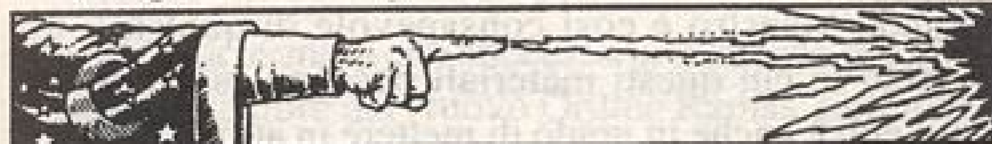
Questa disciplina permette al Grande Maestro di abbandonare il proprio corpo in uno stato di animazione sospesa e di camminare sotto forma di spirito senza effetti negativi e per un lungo periodo di tempo. Il tempo e il grado di protezione del corpo che rimane inanimato aumentano man mano che il Grande Maestro avanza di rango.

11. Arte Superiore del Magi-Magic
(Magia del Regno Antico)



Sotto la tutela di Lupo Solitario, sei riuscito ad apprendere i rudimenti degli incantesimi di battaglia del Regno Antico, quali *Scudo*, *Parola del Potere* e *Pugno invisibile*. A mano a mano che avanzi di rango, la tua conoscenza della magia del Regno Antico diventa sempre piú completa.

12. Arte Superiore dell'Alchimia Ramas
(Magia della Confraternita)



Sotto la tutela di Lupo Solitario e di Banedon, il Capo

della Corporazione dei Maghi di Sommerlund, hai imparato i principi elementari dell'arte magica praticata dalla Confraternita della Stella di Cristallo. Questi incantesimi comprendono *Mano di fuoco*, *Levitazione* e *Controllo mentale*. Man mano che avanzi di grado, la tua conoscenza di tale Arte diverrà sempre piú completa.

13. Arte Superiore dell'Astrologia



Si sa da tempo che i corpi celesti che occupano i cieli al di sopra del Magnamund influiscono sulla vita degli abitanti del tuo mondo. Il possesso di questa disciplina permette al Grande Maestro del Nuovo Ordine di prevedere e modellare il futuro studiando le posizioni del Sole, della Luna, delle miriadi di pianeti e stelle. Il numero e l'accuratezza di tali previsioni aumentano mano a mano che il Grande Maestro avanza di rango.

14. Arte Superiore delle Erbe



Il possesso di tale disciplina permette al Grande Maestro di identificare prontamente qualsiasi sostanza derivata da materiale organico vivo o in crescita. Il Grande Maestro è cosí consapevole di qualsiasi uso segreto in cui questi materiali possono essere impiegati; egli è anche in grado di mettere in atto le proprietà curative o magiche di qualsiasi sostanza.

15. Arte Superiore degli Elementi



Questa disciplina permette al Grande Maestro di manipolare i quattro elementi base: Terra, Aria, Fuoco e Acqua. Facendo ricorso agli elementi a sua disposizione, egli è in grado di staccare, unire, aumentare, concentrare, intensificare, muovere o accelerare l'elemento in questione per scopi specifici: ad esempio, per creare un muro, scagliare una roccia, spruzzare della sabbia, spostare l'aria, intensificare il fuoco. La versatilità di questa disciplina aumenta man mano che il Grande Maestro avanza di rango.

16. Arte Superiore del Bardo



Il possesso di tale disciplina assicura al Grande Maestro del Nuovo Ordine di esibirsi come il migliore dei bardi: sa suonare qualsiasi strumento musicale, cantare, recitare o comporre versi di leggende, riesce a imitare parlate o dialetti e stimolare un gran numero di emozioni negli esseri senzienti. L'effetto e il potere di queste abilità bardiche aumenteranno mano a mano che il Grande Maestro sale di rango.

Se porterai a termine con successo la missione del libro 27 delle avventure del Nuovo Ordine Ramas, potrai aggiungere 1 Arte Superiore di tua scelta nel libro 28. Per

ogni Arte Superiore in tuo possesso, oltre alle quattro con cui cominci, aggiungi 1 punto alla tua Combattività base e 2 alla tua Resistenza. Questi punti aggiuntivi, assieme alle tue Arti Superiori extra, alle quattro Arti Superiori Ramas iniziali, all'Arma Ramas e agli altri Oggetti Speciali che hai trovato e che sei riuscito a tenere durante le tue avventure potranno essere mantenuti e usati nella prossima avventura del Nuovo Ordine dei Ramas, intitolata:

La vendetta di Sejanoz

EQUIPAGGIAMENTO

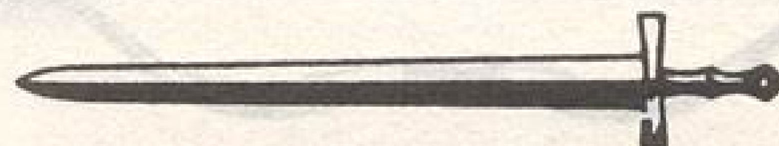
Prima di lasciare il Monastero Ramas per il Regno di Bor, prendi con te una mappa del territorio (che si trova nelle prime pagine del libro) e una borsa di pelle con delle monete. Per sapere quante Corone d'Oro ci sono dentro estrai un numero dalla Tabella del Destino e aggiungi 20 al numero uscito. Segna il totale nella casella "Borsa" del Registro di Guerra.

Se hai portato a termine con successo la precedente avventura del Nuovo Ordine (Libro 26), aggiungi a questo numero la somma di Corone d'Oro che già possiedi. Cinquanta è il numero massimo di Corone d'Oro che puoi portare nella tua borsa in qualsiasi momento. Puoi anche scegliere cinque oggetti dalla lista qui sotto, soltanto due dei quali possono essere Armi.

Spadone ("Armi")



Spada ("Armi")



Faretra ("Oggetti Speciali"). Contiene sei frecce: ricordati di annotarle sul Registro di Guerra.



Flauto ("Zaino")



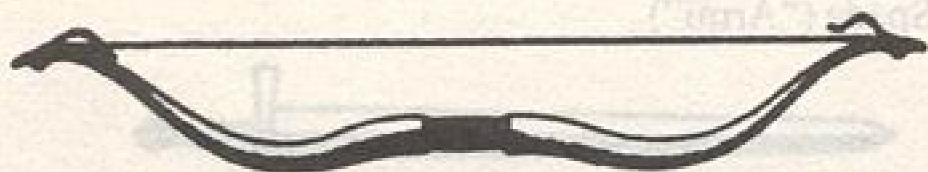
Pugnale ("Armi")



Ascia ("Armi")



Arco ("Armi")



2 Razioni Alimentari ("Pasti"). Ognuna di esse vale per un Pasto e occupa un posto nello Zaino.



Corda ("Zaino")



Pozione di Vigorilla ("Zaino"). Questa pozione ti fa recuperare 4 punti di Resistenza se presa dopo un combattimento. Ce n'è solo una dose.



Quando hai deciso quali sono i cinque oggetti che prendi, annotali sul Registro di Guerra nella casella corrispondente alla voce tra parentesi, ed eventualmente modifica i punteggi di Combattività e Resistenza.

LE ARMI RAMAS

Dopo aver raggiunto il rango di Maestro Supremo Ramas, Lupo Solitario ricevette dal dio Ramas molte nuove abilità e facoltà. Una di esse è la Maestria nelle Armi Ramas. Servendosi di questa nuova capacità, Lupo Solitario forgiò dieci armi dotate di potere magico nelle fornaci dell'armeria del Monastero. Queste armi magiche sono riservate all'élite del Nuovo Ordine che raggiunge il grado di Grande Maestro.

Come riconoscimento al tuo rango e al tuo alto livello di addestramento, puoi scegliere la tua Arma Ramas dalla tabella che troverai piú avanti. Per avere un'Arma Ramas, estrai un numero dalla Tabella del Destino. L'ascia magica, la spada o lo spadone che corrispondono al numero che hai estratto saranno la tua arma personale Ramas. Riporta quest'arma magica e le sue proprietà uniche nella sezione 'Arma Ramas' della lista degli Oggetti Speciali all'inizio del libro.

Esempio
Se dalla Tabella del Destino esce il numero 1, la tua Arma Ramas sarà l'ascia 'Alema'.

Se ti servi di questa Arma Ramas in un combattimento normale, aggiungi 5 punti alla tua Combattività. Ciascuna Arma Ramas possiede proprietà uniche. Quando usi la tua Arma Ramas contro il tipo di nemico che corrisponde alle sue proprietà o quando la usi nell'ora e nel luogo piú adatti, allora puoi aggiungere alla tua Combattività il 'bonus' piú alto.

TABELLA DELLE ARMI RAMAS

TD	*Tipo d'Arma*	*Nome dell'Arma*	*COMB*	*Proprietà Uniche*	*COMB*
0	Ascia	'Castigator'	+5	contro nemici rettili	+6
1	Ascia	'Alema'	+5	contro nemici zombi	+7
2	Ascia	'Magnara'	+5	contro roccia o pietra	+8
3	Spada	'Raggio di Sole'	+5	se usata di giorno	+6
4	Spada	'Stella Ramas'	+5	se usata di notte	+7
5	Spada	'Valiance'	+5	se usata contro maghi	+8
6	Spada	'Ulnarias'	+5	se usata sott'acqua	+9
7	Spadone	'Raumas'	+5	se usata con nemici alati	+6
8	Spadone	'Illuminatus'	+5	se usata sottoterra	+7
9	Spadone	'Palla di fuoco'	+5	se usata contro nemici che emettono fuoco	+8

TD = Numero della Tabella del Destino
C = Combattività

Esempio

Se ti capitasse di usare 'Alema' contro un nemico in un combattimento che ha luogo in una caverna sotterranea, in una grotta o in un tunnel, potresti aggiungere 7 al tuo punteggio di Combattività. Se ti capitasse di usare quest'Arma in qualsiasi altro luogo, allora il 'bonus' per la tua Combattività, ovvero i punti aggiuntivi, sarebbe 5.

Come usare l'equipaggiamento

Armi: le Armi ti aiutano in battaglia. Puoi portare con te al massimo *due* armi. Se possiedi l'Arte Superiore della Guerra con l'Arma che stai usando, aggiungi 5 alla tua Combattività. Se trovi un'Arma durante la tua avventura, puoi prenderla e usarla.

Arco e Frecce: durante la tua avventura avrai molte occasioni per usare Arco e Frecce. Se scegli quest'Arma e possiedi almeno una Freccia, puoi usarla solo quando ti viene permesso di farlo. L'Arco è un'Arma molto vantaggiosa, perché ti permette di colpire il nemico a grande distanza. Ma attenzione: l'Arco non può essere usato in combattimenti corpo a corpo, perciò è consigliabile equipaggiarsi con un'altra Arma adatta a questo genere di combattimento, come una spada o un'ascia.

Per poter far uso di un Arco devi possedere una Faretra e almeno una Freccia. Ogni volta che usi l'Arco, ricordati di cancellare le frecce adoperate dal Registro di Guerra. Se hai finito le Frecce non puoi piú adoperare l'Arco, ma nel corso della tua avventura potrai avere l'occasione di recuperarne qualcuna. Se possiedi l'Arte Superiore della Guerra con l'Arco, potrai aggiungere 3 a ogni numero estratto dalla Tabella del Destino quando dovrai usare l'Arco.

Oggetti dello Zaino: devono essere portati nello Zaino. Dal momento che lo spazio è limitato, potrai portare un massimo di dieci oggetti, compresi i Pasti. Puoi portare soltanto uno Zaino alla volta. Durante il tuo viaggio troverai diversi oggetti che forse vorrai tenere. Puoi cambiare i tuoi oggetti o eliminarli, ma non quando sei impegnato in combattimento. Qualsiasi oggetto che ti può tornare utile e che può essere raccolto nel corso dell'avventura e segnato sul Registro di Guerra ha le iniziali maiuscole (es.: Specchio d'Argento, Chiave d'Oro) oppure è identificato chiaramente come Oggetto dello Zaino. A meno che non sia chiaramente definito come Oggetto Speciale deve essere portato nello Zaino.

Oggetti Speciali: questi non vanno tenuti nello Zaino. Quando trovi un Oggetto Speciale ti verrà detto come portarlo. Il numero massimo di Oggetti Speciali è 12.

Arma Ramas: la tua Arma Ramas è un Oggetto Speciale e può essere portata ed usata in aggiunta alle due armi normali. Se possiedi l'Arte Superiore della Guerra con un'arma dello stesso tipo della tua Arma Ramas, puoi aggiungere alla tua Combattività un 'bonus' dell'Arte Superiore della Guerra di 5 punti, oltre ai punti aggiuntivi che ti spettano comunque quando usi la tua Arma Ramas in combattimento.

Cibo: deve stare nello Zaino. Ogni Pasto conta come un oggetto. Dovrai mangiare regolarmente nel corso del tuo viaggio. Se ti trovi senza cibo quando ti viene ordinato di mangiare un Pasto, perdi 3 punti di Resistenza. Ma se

tra le Arti Superiori che hai scelto c'è quella del Fiuto, non sarà necessario cancellare un Pasto dal Registro di Guerra.

Pozione di Vigorilla: questa può ridarti 4 punti di Resistenza se la bevi dopo un combattimento. Ce n'è solo una dose. Se trovi altre pozioni magiche nel corso della tua avventura, ti verrà detto che effetto hanno. Tutte le pozioni verranno considerate Oggetti dello Zaino.

REGOLE DI COMBATTIMENTO

Durante la tua avventura ti capiterà di dover combattere con dei nemici. I punteggi di Combattività e Resistenza di ogni singolo nemico saranno specificati nel testo. Il tuo scopo è uccidere il nemico: questo si fa portando a zero i suoi punti di Resistenza cercando di perderne il meno possibile.

All'inizio i tuoi punti di Resistenza e quelli del nemico devono essere segnati nelle apposite caselle del Diario di Combattimento nel tuo Registro.

Il combattimento si svolgerà cosí:

1. Aggiungi al tuo punteggio di Combattività i punti che ti toccano grazie alle tue Arti Superiori e ai tuoi Oggetti Speciali.

2. Sottrai il punteggio di Combattività del nemico alla somma ottenuta. Questo è il Rapporto di Forza, che devi segnare nell'apposita casella del Diario di Combattimento.

   Esempio

   Tu, Grande Maestro (Combattività 32), vieni attaccato da un branco di Cani Selvaggi (Combattività 31). Vieni attaccato di sorpresa e non puoi evitare il combattimento con la fuga. Possiedi l'Arte Superiore del Raggio Ramas, da cui i Cani Selvaggi non sono immuni, cosí puoi aggiungere 8 punti alla tua Combattività. Possiedi anche l'Arma Ramas 'Ulnarias', perciò puoi aggiungere altri 5 punti, portando la tua Combattività a 45.

Sottraendo dal tuo punteggio quello del branco di Cani Selvaggi, si ottiene un Rapporto di Forza di +14 (45-31 = +14). Segna +14 nella casella "Rapporto di Forza" del Diario di Combattimento.

3. Adesso estrai un numero dalla Tabella del Destino con il solito sistema.

4. Vai alla tabella "Risultati di Combattimento" in fondo al libro. Nella riga in alto sono segnati i numeri del Rapporto di Forza; cerca il tuo e fai l'incrocio con il numero estratto dalla Tabella del Destino (i numeri del Destino sono segnati ai lati della tabella). Cosí trovi i punti di Resistenza persi sia da te che dal nemico durante questo scontro. ("N" indica i punti persi dal nemico, "GM" quelli persi da te, Grande Maestro).

Esempio
Abbiamo detto che il Rapporto di Forza tra te e i Cani Selvaggi è +14. Se dalla Tabella del Destino esce 1, il risultato di questo combattimento è:

Tu ("GM") perdi 3 punti di Resistenza (piú 1 punto per aver usato il Raggio Ramas).

Il branco di Cani Selvaggi ("N") perde 9 punti di Resistenza.

5. Nelle caselle "Resistenza" del Diario di Combattimento segna i nuovi punteggi dei due combattenti.

6. Se non ricevi istruzioni diverse, o se non hai la possibilità di evitare il combattimento fuggendo, devi continuare a combattere, e cioè:

7. Riprendi dal n. 3.

Il combattimento continua finché i punti di Resistenza del nemico o tuoi arrivano a zero; a questo punto chi ha zero viene dichiarato morto. Se muori tu, l'avventura è finita. Se muore il nemico, tu continui, ma ovviamente con meno punti di Resistenza.

Un riassunto delle Regole di Combattimento si trova in fondo al libro.

Fuga dal combattimento
In certi casi può esserti data la possibilità di sottrarti al combattimento. Se decidi di fuggire, calcola il punteggio ottenuto fino a quel momento con il solito sistema. Bada però che non vengono contati i punti di Resistenza persi dal nemico, ma solo quelli persi da te: questo è il prezzo che si paga per fuggire! Comunque tieni presente che puoi fuggire solo se questa possibilità è prevista espressamente nel testo.

L'ADDESTRAMENTO DEL GRANDE MAESTRO RAMAS DEL NUOVO ORDINE

Questa tabella illustra i gradi e i titoli che un Grande Maestro raggiunge man mano che procede nell'addestramento nelle Discipline Superiori Ramas. Ogni volta che porti a termine un'avventura del Nuovo Ordine, aumenta il numero di Arti Superiori in cui sei esperto, fino ad arrivare al massimo grado della perfezione Ramas: il titolo di Supremo Maestro Ramas.

Numero delle Arti Superiori in cui sei esperto	Grado e titolo di Grande Maestro Ramas
4	Grande Maestro Ramas Anziano **(le avventure di Grande Maestro del Nuovo Ordine cominciano da questo grado)**
5	Grande Maestro Ramas Superiore
6	Grande Sentinella Ramas
7	Grande Difensore Ramas
8	Grande Guardiano Ramas
9	Cavaliere del Sole
10	Signore del Sole
11	Barone del Sole
12	Gran Barone
13	Gran Coronato
14	Principe del Sole
15	Supremo Maestro Ramas

PERFEZIONAMENTO DELLE ARTI SUPERIORI

Man mano che salirai di rango, potrai migliorare i poteri delle tue Arti Superiori. Se sei un Ramas del Nuovo Ordine e hai raggiunto il Rango di Grande Sentinella Ramas, qui trovi i miglioramenti delle Arti Superiori.

Arte Superiore della Guerra



I Signori del Sole Ramas in possesso di questa Arte sono in grado di infiammare le lame di metallo di armi non magiche. Quando un'arma viene cosí alterata da quest'Arte Superiore durante un combattimento, essa fa perdere al nemico 1 ulteriore punto di Resistenza. Tale Arte non può essere impiegata con armi fatte interamente di legno, come ad esempio aste e giavellotti.

Arte Superiore delle Erbe



I Signori del Sole Ramas in possesso di questa Arte sono in grado di far sí che le piante viventi – erba, cespugli, arbusti, fiori, ecc. – si attorciglino attorno agli arti di creature ostili, impedendone i movimenti. I Signori del Sole sono in grado, però, di impiegare quest'Arte contro una sola creatura alla volta. Il numero delle creature

aumenta di 1 unità per ogni rango dell'addestramento Ramas superiore a quello di Signore del Sole raggiunto dal Grande Maestro.

Arte Superiore dell'Assimilazione



I Signori del Sole Ramas in possesso di quest'Arte sono in grado di far sí che i contorni del proprio corpo diventino indistinti. Grazie a ciò, le possibilità di evitare attacchi e missili magici e/o non magici aumentano di molto.

Arte Superiore del Fiuto



I Signori del Sole Ramas in possesso di quest'Arte sono in grado di vedere con accuratezza i raggi infrarossi della luce, ovvero di distinguere gli schemi complessi generati dal calore nell'oscurità totale. Possono anche vedere i raggi ultravioletti.

Arte Superiore del Raggio Ramas



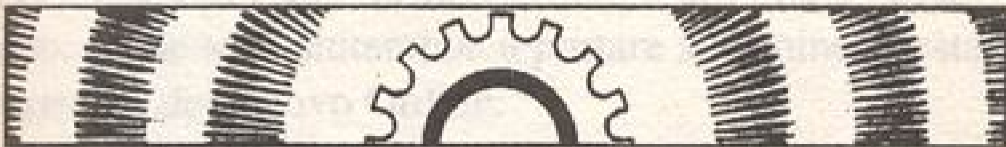
I Signori del Sole Ramas in possesso di questa Arte sono in grado di lanciare un Laser Ramas, ovvero un impulso di intensa energia psichica in grado di colpire nemici psichicamente sia attivi che inattivi. Questa forma di attacco psichico è molto efficace, piú del Raggio Ramas, del Raggio Psichico o dello Psicolaser. Essa può causare al nemico una perdita da 2 a 18 punti di Resistenza in un solo attacco. Comunque l'uso del Laser Ramas ridurrà la Resistenza del Signore del Sole di 4 punti. Il Laser Ramas non può essere usato assieme ad altre forme di attacco psichico.

Arte Superiore della Telegnosi



I Signori del Sole Ramas in possesso di questa disciplina sono in grado di alterare il proprio peso corporeo in modo da poter camminare su diversi tipi di superficie, ad esempio l'acqua, il fango, la lava o le sabbie mobili. La durata e la difficoltà della superficie in questione aumentano a mano a mano che il Grande Maestro sale di rango.

Arte Superiore del Magi-Magic



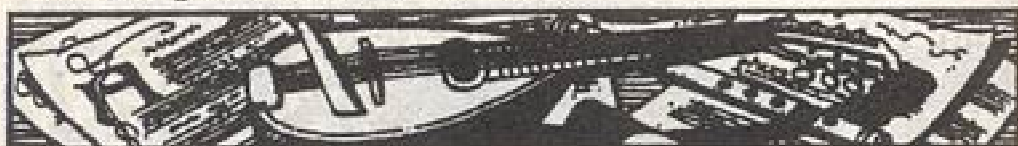
I Grandi Maestri che hanno raggiunto il rango di Signore del Sole sono in grado di impiegare i seguenti incantesimi del Regno Antico:

Penetra – tale incantesimo aumenta la potenza di penetrazione di una freccia o di un missile scagliato dal Signore del Sole.

Doppia Energia – tale incantesimo permette al Signore del Sole di scaricare una potente energia elettrica in qualsiasi essere da lui toccato. Gli effetti di tale magia sono

simili a quelli dell'incantesimo della Confraternita *Mano di Fuoco*, ma la *Doppia Energia* è piú facile da controllare e da indirizzare.

Arte Superiore del Bardo



I Grandi Maestri che hanno raggiunto il rango di Signori del Sole sono in grado di servirsi delle proprie facoltà musicali per alterare la struttura di oggetti infrangibili animati – ad es. vetro, ceramiche, finestre, ampolle – facendoli esplodere. Le persone che si trovano vicino all'oggetto in questione, rischiano di venire ferite dalle schegge volanti.

La natura dei miglioramenti e il modo in cui essi influiscono sulle Arti Superiori in tuo possesso verranno illustrati nella sezione "Perfezionamento delle Arti Superiori" nei prossimi libri delle avventure di Lupo Solitario – Nuovo Ordine.

LA SAGGEZZA DEL NUOVO ORDINE RAMAS

Stai per iniziare una missione di importanza vitale, il cui scopo è impedire che l'Autarca Sejanoz entri in possesso dell'Artiglio di Naar.

Durante questa avventura, incontrerai molti avversari temibili e determinati, che cercheranno di mandare all'aria i tuoi piani, perciò non abbassare mai il tuo livello di guardia.

Alcune delle cose che troverai potrebbero esserti utili, altre inutili, altre ancora addirittura dannose; presta perciò attenzione alle decisioni che prendi.

Scegli con cura le tue Arti Superiori, perché una scelta oculata ti metterà in condizione di compiere la tua missione anche se il punteggio iniziale di Combattività e Resistenza è molto basso. Aver completato le precedenti avventure di Lupo Solitario (libri 1-26) non è necessario, anche se ti aiuterebbe a portare a termine questa avventura del Nuovo Ordine.

Possa la luce di Ishir e Ramas guidare i tuoi passi in questa missione di importanza vitale.

Per Sommerlund e per i Ramas!

1

Nel giro di un'ora ti ritrovi accanto a Lord Rimoah sul ponte del veloce *Cloud-dancer* ad osservare il Monastero Ramas sparire in lontananza, mentre la navicella volante si libra nel cielo azzurro. È una giornata limpida e un forte vento di poppa vi accompagna nel vostro viaggio verso sud, nella terra di Bhanar.

Rimoah ha già tracciato la rotta che vi condurrà al Passo Sunderer e, mentre l'equipaggio di giovani Toranesi si occupa della nave, ti ritiri nella sfarzosa cabina del Capitano dove discuti con lui tutti i dettagli della missione. Dopo una succulenta cena ti corichi quasi subito, abbandonandoti a un sonno lungo e profondo che ti permetterà di affrontare in ottima forma la missione che ti attende.

Il giorno dopo attraversate il Tentarias ed entrate nel Magnamund Meridionale. Immerso nei tuoi pensieri, trascorri buona parte del pomeriggio appoggiato al parapetto di prua, mentre un magnifico panorama di silenziose colline e verdi praterie scorre sotto la lucente chiglia del *Cloud-dancer*.

Non appena gli impervi Monti Darkwall vengono avvistati all'orizzonte, Rimoah prende in mano il timone e guida la nave in direzione sud-est, in modo da evitarli. Queste montagne segnano il confine settentrionale delle Terre Desolate di Naaros e Rimoah è impaziente di allontanarsi da esse e dalla regione in cui si trovano a causa delle tempeste che qui si scatenano. Con grande abilità, egli mantiene la rotta lungo il confine orientale delle Terre Desolate fino a che, nel tardo pomeriggio, non cominciate a scorgere

all'orizzonte le vette incappucciate dei Monti del Dammerdon Meridionale.

Rimoah riconsegna il timone nelle mani del nostromo, poi si affretta a raggiungerti al parapetto di prua. "Tieni gli occhi aperti, Gran Maestro" ti dice. "Il Passo Sunderer è una gola molto stretta. Sarà difficile individuarli da qui".

Servendoti delle facoltà visive superiori, ingrandisci l'immagine e riesci per primo a distinguere il minuscolo passo. Rimoah ti fa i suoi complimenti e ordina al nostromo di far procedere il *Cloud-dancer* lungo le pendici meridionali dei Monti di Dammerdon, in un punto in cui il passo affiora dalla catena di montagne. Lí notate dei massi sistemati a croce sul suolo scuro e polveroso, debolmente distinguibili a causa del colore ormai sbiadito. È il segno che Rimoah aveva sperato di trovare. Entusiasta, dà ordine al nostromo di guidare la nave volante in quella direzione.

Quando il *Cloud-dancer* è sospeso proprio sopra la croce, abbandoni il parapetto di prua e accompagni Lord Rimoah alla gabbia di sbarco situata a poppa. Da lí verrete calati a terra. Non appena la gabbia tocca il suolo, apri lo sportello ed esci all'aperto. Improvvisamente, il cuore ti balza in gola: quattro figure indistinte stanno emergendo dalle rocce circostanti.

Per proseguire, vai al **225**.

2

Prima di continuare la vostra cavalcata verso sud, deviate a destra per aggirare l'accampamento vicino al fiume. È pomeriggio inoltrato quando scorgete un insediamento in lontananza, uno dei tanti che si possono trovare ai confini della provincia di Yua Tzhan. Attraversate questo piccolo villaggio di gente semplice e vi imbattete in un mercato affollato. I mercanti e i loro clienti si fermano a osservarvi, attratti dal colore insolito delle vostre tuniche.

Gildas indica una bancarella piena di semplici abiti color giallo paglierino, indumenti che piacciono molto agli abitanti delle pianure Bhanar. "Pensi che sarebbero un buon acquisto, signor Ramas?" ti chiede a bassa voce. "Temo che le nostre tuniche potrebbero tradire la nostra origine e far sorgere sospetti, mano a mano che ci avventuriamo verso sud". Ti dici d'accordo e ti fermi a chiedere al venditore quanto costano quattro di quelle tuniche.

"Centocinquanta Ren," risponde lui con disinvoltura. Il che equivale a quindici Corone d'Oro. I ranger non hanno denaro, perciò se vuoi comprare questi indumenti, dovrai pagarli tu.

Se puoi permetterti di pagare, vai al **218**.

Se non hai abbastanza corone d'Oro per pagare le tuniche, vai all'**83**.

3

Le tue facoltà Ramastan ti dicono che il proprietario di questa capanna è andato via la mattina presto. La stufa a legna è ancora calda, e sul tavolo c'è un piatto di cibo ancora intatto. Vi dividete il cibo e lasciate asciugare i vestiti al calore della stufa. Il Sergente

Paviz fa la guardia alla finestra nel caso una pattuglia nemica dovesse avvicinarsi per controllare la capanna.

Quando la mezzanotte si fa vicina, il viavai di soldati diminuisce. Gildas suggerisce di proseguire per ridurre al minimo il rischio di essere scoperti: l'oscurità, infatti, è un'alleata preziosa. Ti dici d'accordo, e dopo mezzanotte partite alla volta della città.

I soldati Bhanariani si sono sistemati nei negozi e nelle case di Zuda. Percorrete le strade secondarie per evitare le pattuglie, ma ogni vicolo e ogni strada conducono alla piazza del mercato, nel cuore della città, e non potete fare a meno di passare di là. In mezzo alla piazza è stata eretta una sontuosa tenda, sulla cui cima sventola una bandiera rossa con in mezzo ricamata una testa di tigre. È la bandiera personale di Sejanoz, il che significa che l'Autarca in persona è qui. Una decina di guardie scelte sorveglia la tenda, accanto alla quale si trovano due strane macchine.

La prima è una specie di idolo d'oro, a forma di testa di tigre e incastonato di gioielli, dalle cui fauci gigantesche sprogono due zanne d'avorio, e nei cui occhi ornati di pietre preziose bruciano fiammelle scarlatte.

La seconda è un carro dorato. In testa a esso non vi è nessuna coppia di cavalli perché quel veicolo non ha bisogno di animali che lo trainino. È il Gran Carro delle Tenebre e si muove grazie agli stessi poteri magici che permettono al *Cloud-Dancer* di innalzarsi in volo.

Stai osservando l'idolo da un ingresso immerso nell'oscurità quando all'improvviso la testa di tigre ruota lentamente verso di te, e due sottili fasci di luce rossa fuoriescono dai suoi occhi. Ti tiri velocemente indietro, ma è troppo tardi: la luce ha individuato la vostra presenza. Le guardie presso la tenda danno l'allarme, e una truppa di Bhanariani esce correndo da una porta vicina.

"Correte!" urla Gildas, mentre i soldati avanzano verso di voi.

Vai all'**86**.

4

Ritornati sani e salvi dagli altri, riferisci a Paviz e Yalin ciò che avete visto.

"Mi sembrano assolutamente ignari del fatto che li abbiamo raggiunti", afferma il Capitano Gildas, sorridendo sornione.

"Sí, dobbiamo approfittare del nostro vantaggio" rispondi. "Tu e i tuoi uomini dovete tentare di slegare i cavalli e di farli scappare, cosí non potranno seguirci quando avrò preso l'Artiglio di Naar".

I ranger approvano il piano e sono ansiosi di metterlo in atto. Gildas e i suoi uomini montano in sella, costeggiano la macchia e si posizionano sul lato piú lontano, in vista dei cavalli incustoditi del nemico. Poi prendono in consegna la tua montatura: li raggiungerai subito dopo aver recuperato l'Artiglio.

Ti avvicini alla macchia d'alberi tenendo d'occhio il falò. Solo uno dei soldati dell'Autarca è ancora sveglio e, sebbene egli sia di guardia, ti accorgi che fatica

a tenere gli occhi aperti. Il capo del drappello si agita e si rigira nel sonno come se fosse in preda a un incubo, perciò mentre avanzi verso di lui, temi che possa svegliarsi da un momento all'altro.

Se possiedi l'Alchimia Ramas e vuoi usarla, vai al **158.**

Altrimenti, vai al **116.**

5

Cercando di sbrigarti, estrai la pozione dallo Zaino, togli il tappo e bevi in un sorso il contenuto della piccola ampolla. La nausea diminuisce all'istante, mentre avverti che il tuo corpo provato acquista nuovo vigore: recuperi 4 punti di Resistenza.

Per proseguire, vai al **48.**



6

Prima di rilasciare la corda dell'arco, reciti le parole dell'incantesimo del Regno Antico – *Freccia di Fiamma* – ed ecco che una magica fiamma bluastra avvolge la punta della tua freccia. Fai partire il missile verso una pozza di petrolio che si trova proprio davanti allo Xanon che avanza. La freccia piomba nella pozzanghera nera e la incendia, facendola eplodere in una sfera rosso fiamma. Il calore dell'esplosione costringe gli Xanon a ritirarsi, ma, mentre essi scappano, ti accorgi di una nuova minaccia. Altri Xanon hanno lasciato i loro compagni e si sono sistemati in un ampio semicerchio, circondando cosí l'antico sito per sorprendervi alle spalle. Senti il loro capo grugnire un ordine e balzare verso le rovina, e subito ti volti di scatto per affrontarlo. Alzi la tua Arma Ramas e balzi coraggiosamente in avanti per impedire che possa sferrare un attacco a sorpresa contro i tuoi tre compagni.

Vai al **270.**

7

Centri perfettamente la traiettoria della pietra, che esplode in un'innocua nuvola di polvere.

Per proseguire, vai al **339.**

8

Sei a metà strada quando improvvisamente i soldati al tavolo ti vedono. Alcuni di loro afferrano le armi e cominciano a correre verso di te, mentre altri lasciano la mensa per dare l'allarme. Tu combatti coraggiosamente e finisci tutti quelli che ti attaccano, ma quando arrivano i rinforzi sei costretto ad arrenderti.

Anche i ranger vengono catturati e assieme a te vengono portati via dal Sergente delle Guardie, il quale

vi denuncia come ladri di provviste e ordina che le vostre armi e il vostro equipaggiamento vengano confiscati. Poi venite portati in prigione.

Non appena la pesante porta della cella viene chiusa alle tue spalle, ti metti a cercare una via d'uscita. Provi a forzare la serratura, ma il tuo tentativo è reso vano dal ritorno del Sergente e delle guardie. Con loro c'è il capo della Guardia Imperiale, lo stesso cui hai sottratto l'Artiglio di Naar. Questi ha con sé il terribile manufatto e, non appena la porta di ferro viene aperta, te lo punta contro. Il fascio di energia che ne fuoriesce è potentissimo, e nel ristretto spazio della cella non c'è via di scampo. In un batter d'occhio, tu e i tuoi compagni venite circondati e divorati dall'ardente sfera di fuoco.

La tua vita e la tua missione finiscono tragicamente qui, nella prigione di Yua Tzhan.

9

Mentre la nausea diminuisce, vedi l'Autarca incedere minacciosamente verso di te. Ti si avventa contro come una belva impazzita e cerca di ferirti con i lunghi artigli affilati.

Ti scansi per evitare il suo attacco, ma vieni raggiunto da un colpo alla schiena. Gli artigli di Sejanoz si conficcano nel tuo zaino e te lo strappano di spalla. Poi l'Autarca ti sbatte violentemente contro il muro: perdi 2 punti di Resistenza (cancella tutti gli Oggetti dello Zaino).

Per proseguire, torna al **94**.

10

Ti servi della tua Arte Superiore per attenuare il dolore della ferita prima di estrarre la freccia. Posi la mano destra sul petto del vecchio e cerchi di infondere il potere delle tue alte facoltà curative nella ferita aperta. In pochi secondi questa si rimargina senza lasciare traccia.

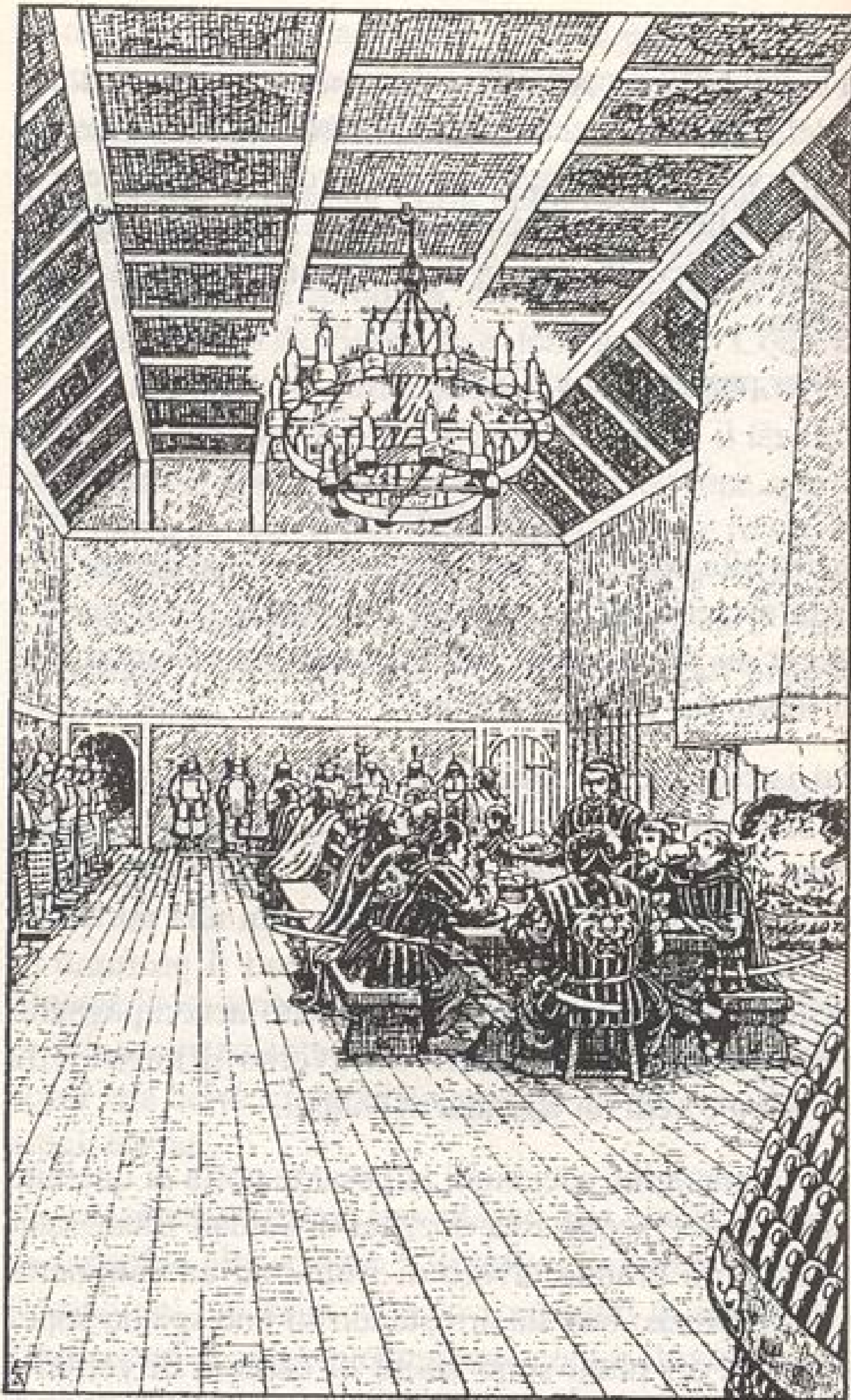
Per proseguire, vai al **76**.

11 *(fig. 1)*

Dietro alla porta vi è una sala vuota con al centro una scala a chiocciola. Controlli la bussola e poi guidi i ranger su per le scale, che conducono ad un ampio corridoio del piano superiore.

Dai istruzioni a Gildas e i suoi uomini di aspettare all'imbocco delle scale mentre ti accerti che la via sia libera. Sulle pareti del corridoio vi sono delle grandi ed eleganti finestre ad arco. Ti avvicini alla porta che si trova alla fine del corridoio e senti il profumo di carne arrosto e le grida che di solito accompagnano pranzi e banchetti: guardi attraverso il buco della serratura e vedi un'adunata di soldati.

Giri la maniglia, socchiudi la pesante porta di quercia, sbirci oltre e scorgi una dozzina di soldati Bhanariani seduti a un grande tavolo di fronte ad un caminetto acceso. Mezzo bue sta arrostendo su uno spiedo sopra al fuoco, e i piatti sono colmi di carne e di verdure. Lungo le pareti della sala sono appese antiche armature, mentre i pannelli del soffitto sono decorati da ritratti di antichi e famosi generali Bhanariani.



(fig. 1) Scorgi una dozzina di soldati Bhanariani seduti a un tavolo.

Alcuni dei soldati presenti nella sala sono Guardie Imperiali appartenenti al drappello che hai incontrato al Passo Sunderer. Fissi i loro visi, ma non scorgi il loro capo. La bussola ti indica che l'Artiglio di Naar è vicino: l'ago punta verso la porta che si trova sul lato opposto della mensa. I tuoi sensi Ramas ti dicono che l'Artiglio è nella stanza oltre quella porta. Decidi perciò di trovare un modo per arrivarci senza essere visto.

Se possiedi l'Arte Superiore della Difesa e desideri usarla, vai al **222**.

Se possiedi l'Arte Superiore dell'Assimilazione e desideri usarla, vai al **98**.

Se possiedi l'Arte Superiore degli Elementi e desideri usarla, vai al **178**.

Se non possiedi nessuna di queste Arti Superiori o se scegli di non usarle, vai al **289**.

12

Dopo aver digitato il numero esatto, senti un forte *click!*, e la porta si apre senza fare rumore. Entri velocemente, poi fai cenno ai ranger di seguirti: "Da questa parte!" Una volta che anche loro sono entrati, assicuri la porta bloccandola con il chiavistello.

Per proseguire, vai al **136**.

13

"Aspettatemi qui, Capitano" dici a Gildas, "devo andare a controllare quella gola laggiú. Tornerò presto, lo prometto".

Con queste parole lasci i ranger e ti avvii verso il burrone in cui il *Cloud-dancer* si era nascosto prima di essere attaccato. Mentre ti avvicini, le tue facoltà Ramas ti guidano verso un piccolo tubo metallico nascosto fra le rocce.

Raccogli velocemente il tubo, apri in fretta il suo tappo sigillato e lasci scivolare sul palmo della mano un papiro arrotolato. Sulla pergamena vi è un messaggio di Rimoah, nel quale ti dice che l'Artiglio di Naar non deve assolutamente cadere nelle mani dell'Autarca Sejanoz. Ti esorta a trovarlo e a distruggerlo.

'Se ciò non fosse possibile, lo dovrai portare nella città di Pensei, dove ti metterai in contatto con Lord Ghadra, il messo di Dessian, che provvederà alla sua distruzione. Egli ti aiuterà anche a ritornare a Sommerlund'.

Dopo aver memorizzato il suo contenuto, strappi il papiro in tanti piccoli pezzi e li ingoi per essere sicuro che il messaggio non venga scoperto dal nemico. Poi ritorni al passo dal Capitano Gildas e dai suoi uomini e li informi del fatto che Lord Rimoah è stato costretto a fuggire per mettere in salvo il *Cloud-dancer* e il suo equipaggio dall'orda nemica. Alle tue parole, essi abbassano la testa preoccupati, temendo di non rivedere piú Rimoah e la loro patria di Siyen. Poi gli dici del messaggio che Rimoah ti ha lasciato e, malgrado l'animo affranto, promettono solennemente di aiutarti ad entrare in possesso dell'Artiglio di Naar. All'improvviso il Ranger Yalin lancia un grido d'allarme: le creature volanti stanno ritornando. Ti ripari velocemente tra le rocce e le osservi volteggiare sopra il passo. I tuoi istinti Ramas ti dicono che quei mostri non possono sopravvivere a lungo fra i confini angusti dei monti delle Terre Desolate, e infatti dopo un po' li vedi dirigersi a nord verso Naaros. Quando anche l'ultima delle creature è scomparsa, fai cenno a Gildas e ai suoi uomini di seguirti giú per il sentiero. Qui scoprite i corpi di due Guardie Imperiali uccise durante l'imboscata.

Se vuoi controllare le loro tasche e gli zaini, vai all'**80**.

Se decidi di lasciar perdere, puoi lasciare il passo andando al **291**.

14

La strada è piena di carri parcheggiati, di soldati nervosi e di conducenti irati cui è stato vietato l'accesso alle caserme. La sirena d'allarme continua a suonare mentre cerchi di farti strada tra la folla: il tuo sesto senso ti dice che è stato scoperto il furto dell'Artiglio di Naar.

Giri l'angolo e cavalchi lungo una strada deserta che ti conduce in un quartiere della città molto piú tranquillo. Aiutato dalla tua facoltà dell'interpretazione e dalle tue abilità innate, guidi i ranger verso la Porta Meridionale di Yua Tzhan. Lasci la città e prosegui lungo la strada che si inoltra verso le colline, seguito dai tuoi compagni.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino.

Se il numero che hai estratto va da 0 a 4, vai al **202**.

Se va da 5 a 9, vai al **194**.

15

Sei d'accordo con Gildas, perciò spingi indietro la sedia e ti alzi. Il chiromante protesta e ti chiede di pagarlo per averti letto le carte.

Se vuoi dargli una Corona d'Oro, vai al **316**.
Se non vuoi pagarlo, vai al **283**.

16

Non riconosci l'arbusto e diffidi delle sue proprietà: potrebbe essere velenoso e, piuttosto che rischiare, ordini a Yalin di non toccare quella strana pianta.

Vai al **240.**

17

Fai ricorso alla tua Arte Ramas e provochi un forte gorgoglio e una specie di basso ruggito sotto il primo arco del ponte.

Amplificato dall'acqua e dall'eco dell'arcata, il fragore improvviso fa sobbalzare i soldati che si trovano sulla sponda del fiume. Temendo che si tratti di un mostro in procinto di emergere dall'acqua cupa, i soldati scappano e abbandonano velocemente la riva in preda al panico.

Vai al **127.**

18

La morte del loro leader costringe le altre creature alate a cessare l'attacco. I mostri volano sopra il passo e virano verso est, in direzione della gola in cui è nascosto il *Cloud-dancer*. Lí si radunano nuovamente, emettondo grida assordanti, e si preparano ad attaccare la navicella volante.

Guardi verso il passo e noti che il drappello di Guardie Imperiali si è fermato in uno stretto sentiero: stanno aspettando le scorte alate per rientrare!

Se vuoi tornare a bordo del *Cloud-dancer* per aiutare Lord Rimoah a respingere l'attacco dei mostri, vai al **345**.

Se decidi di rimanere col Capitano Gildas e i suoi ranger, vai al **302**.

19

Sfortunatamente il tuo piano fallisce. Il capo del drappello ti sorprende e lancia l'allarme. Improvvisamente la porta dell'anticamera si spalanca, e una dozzina di soldati armati e ansiosi di proteggere il proprio comandante irrompe nella stanza.

Combatti coraggiosamente e abbatti la gran parte di quelli che ti attaccano, ma l'anticamera si riempie subito di rinforzi, e tu sei costretto ad arrenderti. Durante lo scontro vengono catturati anche i ranger, i quali vengono portati di fronte al Sergente della Guardia.

Questi vi denuncia come presunti ladri venuti per rubare le provvigioni della caserma, ordina la confisca delle vostre armi e del vostro equipaggiamento e vi fa rinchiudere nella prigione sotterranea.

Non appena la porta della vostra cella viene chiusa, inizi a cercare un modo per evadere. Provi a scassina-

re la serratura, ma il tuo tentativo viene vanificato dall'arrivo del Sergente e delle sue guardie. Il capo del drappello è assieme a loro, tutto profumato e con addosso un'uniforme nuova di zecca. Ha con sé l'Artiglio di Naar e, quando la porta di ferro si apre, te lo punta contro colpendoti con una spaventosa scarica di energia. Nel ristretto ambito della cella non c'è speranza di sfuggire al suo terribile potere, e in un batter d'occhio tu e i tuoi coraggiosi compagni venite inghiottiti e consumati da una terrificante sfera di fuoco.

La tua vita e la tua missione finiscono tragicamente qui, nella prigione sotterranea di Yua Tzhan.

20

Avverti gli altri che il temporale è imminente e che dovrete cercare un riparo prima che inizi a piovere.

Dopo neanche un chilometro, scopri una casetta abbandonata che dalla collina domina la strada. Un sentiero conduce alla porta e, quando la raggiungete, vedete che c'è abbastanza spazio sia per voi che per i vostri cavalli.

Dopo pochi minuti scoppia il temporale, e la campagna circostante viene inondata da una pioggia torrenziale.

A meno che tu non possieda l'Arte Superiore del Fiuto, mentre sei al riparo nella casetta devi consumare un Pasto oppure perdere 3 punti di Resistenza.

Per proseguire, vai al **303**.

21

In cima alla montagna, tiri le redini e tivolti a guardare se la trappola che hai teso funziona. Dopo alcuni minuti, vedi le Guardie Imperiali arrivare nella vallata e galoppare lungo il sentiero. Intensifichi la vista e le osservi mentre si avvicinano alle colonne, ma quando passano accanto all'ostacolo che hai posto sul loro cammino, non rilevi alcuna emissione di energia.

Il nemico non è caduto nella trappola e purtroppo hai perso un vantaggio prezioso. Imprecando contro la sfortuna, sproni il cavallo e parti al galoppo seguito dai tuoi compagni, allontanandoti il piú velocemente possibile dalle montagne.

Vai al **309**.

22 *(fig. 2)*

Raggiungi il bordo del tetto e scendi lungo il tronco dell'albero. Gildas e i suoi uomini ti seguono e, quando siete tutti in salvo a terra, ti fermi un momento per studiare la situazione. Attraverso i rami coperti di foglie della giovane quercia, puoi osservare tutta la piazza d'armi e gli edifici che si affacciano su di essa. I soldati Bhanariani stanno correndo dappertutto, apparentemente senza una meta. Poi capisci che hanno un piano: si stanno affrettando a sorvegliare tutte le entrate e le uscite della caserma. Gildas indica un edificio sul lato ovest della piazza d'armi. Le porte sono aperte e sguarnite. Intensifichi la vista e noti che si tratta di uno degli edifici della caserma adibito a stalla. All'interno, i cavalieri stanno preparando i cavalli per la parata di domani. Al di là della fila di



(fig. 2) Tre guardie Bhanariane avanzano minacciose verso di voi.

stalle c'è un arco che si affaccia su una delle strade della città. Informi i tuoi compagni di ciò che hai visto e decidi che le stalle offrono la migliore via di fuga dalla caserma. Usando gli alberi perimetrali per nascondervi, costeggiate la piazza d'armi e vi avvicinate alle stalle.

Ti trovi a meno di 20 metri dalle porte aperte quando improvvisamente una voce ti ordina di fermarti. Tre guardie Bhanariane stanno venendo verso di voi, le lance pronte al tiro.

"Fermo dove sei" ringhia il soldato piú alto, "e voi, mani in alto".

Se possiedi l'Arte Superiore delle Erbe e se hai raggiunto il rango di Signore del Sole, vai al **229**.

Se possiedi l'Arte Superiore del Raggio Ramas e hai raggiunto il rango di Gran Guardiano Ramas, vai al **111**.

Se non possiedi nessuna di queste arti o se devi ancora raggiungere il rango dell'addestramento Ramas richiesto, vai al **274**.

23

Estrai una freccia dalla faretra e la infili nell'arco. Mentre la creatura avanza a balzi verso il tuo nascondiglio, tu tiri la fune e prendi la mira.

Se possiedi l'Arte Superiore del Magi-Magic e hai raggiunto il rango di Signore del Sole, vai al **284.**

Se non possiedi quest'Arte Superiore o devi ancora raggiungere il rango dell'addestramento Ramas richiesto, vai al **172**.

24

Gildas estrae la sua spada, tu la tua Arma Ramas, e assieme attaccate l'Autarca. I tuoi colpi potenti non riescono nemmeno a scalfire l'armatura del tuo avversario, e tu sei costretto ad indietreggiare per timore di colpire i tuoi compagni.

L'Autarca ruota l'elmo verso di te: "Dammi l'Artiglio" tuona. "Dammi l'Artiglio ed io risparmierò le vostre inutili vite!"

Se accetti l'ordine dell'Autarca, vai al **35**.
Se decidi di rifiutare, vai al **338**.

25

La donna ti scaglia contro un dardo di energia psichica che ti perfora la mente, procurandoti un dolore lancinante. A poco a poco le tue innate difese mentali riescono a porre rimedio al danno causato dal potente attacco psichico, e gradatamente il dolore si attenua.

Per proseguire, vai al **96**.

26

Dopo mezz'ora di inutili sforzi servendoti soltanto della tua Arte Superiore della Difesa (perdi 1 punto in Resistenza), esausto e a malincuore ti arrendi. Il meccanismo della serratura è formidabile: per riuscire ad aprirlo è necessario ricorrere alla forza.

Se possiedi l'Arte Superiore dell'Alchimia Ramas e desideri farne uso, vai al **65**.

Se possiedi l'Arte Superiore del Magi-Magic e desideri usarla, vai al **263**.

Se non possiedi nessuna di queste facoltà o se decidi di non usarle, vai al **324**.



27

Informi Gildas e gli altri della tua scoperta e dici loro di restare sotto il ponte di legno mentre tenti di attirare un gruppo di stalloni verso il torrente. Servendoti dell'Arte Superiore del Controllo Animale, sei presto in grado di far avvicinare i quattro cavalli al ponte. Dapprima le bestie sono nervose perché avvertono l'odore nauseabondo della polvere delle Terre Desolate che impregna le casacche dei ranger. Ma sono anche assetate e non possono resistere alla tentazione dell'acqua scintillante.

Lasci che i cavalli si abbeverino al torrente per diversi minuti e, non appena si sono calmati, ti servi dei tuoi poteri Ramas per domare i loro istinti naturali. A un tuo ordine, Gildas e gli altri escono da sotto il ponte e si avvicinano ai cavalli. Sono tutti cavalieri esperti, in grado di ricavare briglie e selle dalle corde e dalle coperte che portano negli zaini. Dopo meno di un'ora siete tutti e quattro pronti ad allontanarvi dal

ponte e proseguire sulle orme delle Guardie Imperiali.

Prima di partire, a meno che tu non possieda l'Arte Superiore del Fiuto, devi consumare un Pasto oppure perdere 3 punti di Resistenza.

Per continuare vai al **130**.

28

Avvicini la bocca alla serratura, ti servi della tua Arte Ramastan dell'Interpretazione per imitare la voce del capo del drappello e dici “Andatevene! Non voglio essere disturbato!”

Estrai un numero dalla Tabella del Destino. Se possiedi l'Arte Superiore dell'Interpretazione, aggiungi 1 al numero che hai estratto. Se possiedi l'Arte Superiore della Telegnosi, aggiungi 2.

Se il totale ora va da 0 a 3, vai al **19**.
Se è 4 o piú, vai al **162**.

29

La tua freccia fa esplodere il cilindro con la potenza di un geyser. I frammenti affilati di ferro colpiscono alcuni dei soldati, mentre altri vengono accecati e storditi da getti di vapore bollente.

Vai al **47**.

30

Quando la polvere si posa a terra, ti accorgi che la valanga di massi ha bloccato il passo. Due guerrieri nemici sono rimasti a terra privi di vita, mentre altri tre, feriti, scappano via con passo incerto. Ciononostante, la maggior parte delle Guardie Imperiali sembra essere sopravvissuta alla trappola dei ranger, e tu non puoi far altro che ammirarne a malincuore la rapidità di riflessi.

Intensifichi la vista, scruti il drappello lontano e in un primo momento non riesci a individuare il loro capo, ma poi lo vedi arrancare su per un fossato non molto profondo che costeggia il sentiero: vi era saltato dentro per ripararsi dalle rocce ed ora sta cercando di tornare sul sentiero.

Comandi al Capitano Gildas e ai suoi ranger di coprirti le spalle mentre esci dal nascondiglio per seguire il capo del drappello: ha in mano l'Artiglio di Naar, e tu decidi di rubarglielo prima che riesca a radunare la truppa. Scavalchi le rocce ammassate che bloccano il passo e, mentre salti nel fossato, fai ricorso alla tua Arte Ramas della Guerra e ti prepari ad attaccare. Il tuo avversario ti sente sfoderare l'arma alle sue spalle e si volta di scatto verso di te. L'uomo impallidisce mentre i suoi occhi a mandorla si riempiono di paura; ma si riprende in fretta, leva l'Artiglio di Naar in atteggiamento di difesa e, con un ghigno malvagio, ti punta contro la temibile arma. Un basso ronzio percorre l'aria densa di polvere, ed ecco che un attimo dopo un fascio di fiamma nera erompe dalla punta del malefico manufatto. Mentre il flusso di energia sovrannaturale si dirige verso di te, reagisci d'impulso e ti tuffi a terra nella speranza di levarti dalla sua traiettoria.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino. Se possie-

di l'Arte Superiore del Fiuto, aggiungi 1 al numero che hai estratto.

Se ora il tuo punteggio è 1 o meno, vai al **308**.
Se va da 2 a 6, vai al **278**.
Se è 7 o piú, vai al **147**.

31

Solo la tua prontezza di riflessi salva te e i tuoi compagni da morte sicura. Correte lungo la strada sotto la fitta pioggia, inseguiti da un impetuoso torrente di fango e detriti. Gli alberi vengono sradicati e i massi sollevati in aria dalla forza distruttrice della corrente. Vieni colpito dal pietrisco, che ti procura dei tagli sul capo e sulla schiena: perdi 2 punti di Resistenza.

Riuscite a scampare alla valanga di fango, ma a caro prezzo: i cavalli sono stremati dalla dura prova e due di essi muoiono, mentre un altro si azzoppa e non riesce piú ad andare avanti. Siete costretti ad abbandonarli e a continuare il viaggio a piedi. Vi dirigete verso est e vi riparate su un colle boscoso mentre aspettate che smetta di piovere.

A meno che tu non possieda l'Arte Superiore del Fiuto, durante la sosta devi consumare un Pasto oppure perdere 3 punti di Resistenza.

Per proseguire, vai al **59**.

32

Capisci che la donna sta cercando di intrappolarti con un potente incantesimo mentale. Fai ricorso alle tue difese psichiche per bloccarne gli effetti e riesci a resistere alla sua richiesta. Sfortunatamente, i tuoi compagni non possiedono le tue formidabili difese mentali e continuano a cavalcare lungo il sentiero, attratti dalla voce suadente della figura. Li chiami per fermarli, ma loro ti ignorano. Devi agire in fretta se vuoi salvare i ranger dal sinistro incantesimo della misteriosa fanciulla.

Se possiedi un Arco e vuoi usarlo, vai al **312**.

Se possiedi l'Arte Superiore dell'Alchimia Ramas e vuoi usarla, vai al **151**.

Se possiedi l'Arte Superiore del Magi-Magic e vuoi usarla, vai al **53**.

Se possiedi l'Arte Superiore degli Elementi e vuoi usarla, vai al **124**.

Se possiedi l'Arte Superiore del Raggio Ramas e vuoi usarla, vai al **281**.

Se non possiedi nessuna di queste arti o se decidi di non usarle, vai invece al **164**.

33

Ora che hanno notato la tua presenza, un gruppo di Bhanariani abbandona il combattimento e si dirige nell'anticamera a spade levate. Sfoderi la tua arma Ramas e, mentre ti prepari a combattere, preghi Ishir affinché ti protegga. Pronunci il tuo grido di battaglia e ti scagli contro il primo avversario.

Guardie e Artiglieri Bhanariani:
Combattività 37 — Resistenza 40

Se vinci questo combattimento, vai al **144**.

34

Mentre il terribile Xanon si avvicina alle rovine, ti accorgi improvvisamente che la sostanza nerastra che ricopre la sua pelle è altamente infiammabile.

Se possiedi l'Arte Superiore dell'Alchimia Ramas e vuoi usarla, vai al **221**.

Se non possiedi quest'abilità o scegli di non usarla, vai al **253.**

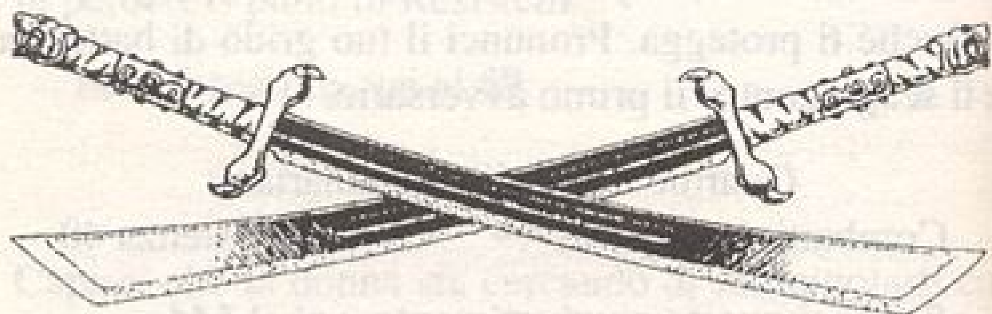
35

Estrai l'Artiglio dallo zaino e lo lanci sul pavimento.

"No! Non lo avrai mai!" urla Gildas, e balza in avanti con l'intenzione di dare un calcio al manufatto e gettarlo lontano.

L'Artiglio rotola sul pavimento e va a conficcarsi sotto il mucchio di legna da ardere. La reazione del Capitano scatena le ire dell'Autarca, che lo assale furioso. Con l'avambraccio gli sferra un colpo potentissimo che lo manda a sbattere contro una libreria in fondo alla stanza con la testa che gli ciondola inerte sul petto, Gildas scivola lentamente sul pavimento.

Vai al **344**.



36

I tuoi colpi potenti hanno la meglio sul mostro alato, tanto che con un ultimo fendente riesci a staccargli la testa. Per qualche istante la carcassa del mostro rimane eretta, poi, lentamente, si accascia sul terreno e rotola in una gola vicina, scomparendo alla vista.

Per proseguire, vai al **18**.

37

Quando uscite dalla taverna, tu e i tuoi compagni venite attaccati dall'uomo con un occhio solo e dalla sua banda. Sono armati di coltello e di mazza, e sono sono ben decisi a finirvi senza pietà. Non ti resta che combatterli.

Cavalieri Bhanariani:

Combattività 38 Resistenza 41

Puoi aggiungere 2 al tuo punteggio di Combattività per la durata del combattimento, poiché Gildas e i suoi uomini ti aiutano ad affrontare gli assalitori.

Se vinci questo combattimento in 5 scontri o meno, vai al **256**.

Se per vincerlo ci metti 6 o piú scontri, vai al **105**.

38

Gridi ai ranger di seguirti, poi sproni il cavallo e ti lanci a grande velocità verso la sbarra. Le guardie si scansano, ma il comandante mantiene i nervi saldi e non si sposta. Afferra la lancia e si prepara ad attaccarti mentre tu urli che si faccia da parte.



(fig. 3) Un essere mostruoso esce dalla grotta.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino. Se possiedi l'Arte Superiore del Controllo Animale, aggiungi 2 al numero che hai estratto.

Se il totale ora è 0 o 1, vai al **142**.
Se va da 2 a 4, vai al **198**.
Se è 6 o piú, vai al **44**.

39

Le guardie Bhanariane reagiscono prontamente e ben presto sono alle tue calcagna mentre corri nel bosco. Quando esci dal riparo offerto dagli alberi, il Bhanariano piú vicino ti scaglia contro il suo pugnale. Il tuo sesto senso ti avverte del pericolo e ti tuffi di lato, ma la punta dell'arma ti colpisce di striscio al fianco, facendoti cadere tra l'erba alta: perdi 1 punto di Resistenza.

Vai all'**85**.

40 *(fig. 3)*

Raggiungi i ranger in fuga in una radura nella foresta. Sei riuscito a seminare il terribile essere mutante, ma hai appena il tempo di riprendere fiato che ti ritrovi di fronte ad una nuova difficoltà.

Dall'altra parte della radura si trova una montagnola con un accesso simile a quello di una caverna, davanti al quale pendono ossa e teschi. Da questo antro buio e cupo emerge una creatura informe, il cui corpo ovale di colore grigiastro è sorretto da una miriade di gambe scheletriche. Due occhi bulbosi iniettati di sangue tremolano in cima a due antenne che fuoriescono dalla

testa gonfia, mentre una nauseante bile verdastra cola senza sosta dalle sue fauci spalancate.

Gildas leva l'arco e si prepara a scoccare una freccia contro la bestia informe. Tu afferri l'Arma Ramas, ma all'improvviso ti accorgi che l'essere è circondato da un'aura magica del tutto benigna. Il tuo sesto senso Ramas ti dice che, nonostante l'aspetto mostruoso, quella creatura non costituisce un vero pericolo per te e per i tuoi compagni, perciò ordini subito a Gildas di non attaccare.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino.

Se il numero che ora hai estratto è 3 o meno, vai al **213**.

Se è 4 o piú , vai al **176**.

41

Vi allontanate rapidamente dagli alberi ed entrate nella stalla affollata. Qui, un gran numero di cavalieri è intento a strigliare i cavalli nei box disposti l'uno di fronte all'altro. Questi ultimi formano una specie di lungo corridoio alla fine del quale vi sono due porte verdi aperte. Di lí riesci a intravedere un incantevole scorcio di strada cittadina, e tu e i tuoi compagni fate fatica a contenere l'irresistibile desiderio di correre verso di essa.

Quasi tutti i cavalli nelle scuderie sono sellati per la cerimonia di domani, e tra i cavalieri presenti vi sono alcune delle guardie a cavallo incaricate di scortare l'Autarca in città. Bisbigli agli altri di cercare dei cavalli non sorvegliati, ma non appena vi avvicinate ai box, un cavaliere sospettoso ti sbarra la strada. Lo sposti con forza e balzi in sella a un cavallo dal manto marrone. I ranger ti seguono quando sproni il tuo cavallo al galoppo lungo il corridoio centrale che conduce all'uscita.

I cavalieri sollevano il pugno minacciosi quando passate loro accanto, e due di loro cercano di chiudere le porte prima che possiate scappare in strada

Se possiedi l'Arte Superiore dell'Alchimia Ramas e vuoi usarla, vai al **319**.

Se possiedi l'Arte Superiore del Magi-Magic e vuoi usarla, vai al **214**.

Se possiedi l'Arte Superiore degli Elementi e vuoi usarla, vai al **180**.

Se non possiedi nessuna di queste Arti Superiori o non vuoi usarle, vai al **71**.

42

Nel saltare, il cavallo sbatte gli zoccoli contro la sbarra, e tu vieni sbalzato di sella. Cadi, giri su te stesso e sbatti la testa contro il selciato: perdi 5 punti di Resistenza.

Se sopravvivi alla brutta caduta, vai a **108**.

43

Il capo del drappello avanza lungo il fosso con l'Artiglio di Naar pronto a far partire una seconda scarica di energia, ma una tempestiva raffica di frecce scagliate dai ranger lo costringe a rinunciare all'attacco e a gettarsi a terra. Poi l'uomo balza in piedi, ordina ai suoi

di radunarsi immediatamente e salta fuori dal fosso per raggiungerli. Quando una freccia gli trapassa la manica della tunica, gira su se stesso e fa inavvertitamente partire un secondo fascio di fiamme che esplode fra le montagne sovrastanti. Un attimo dopo il leader delle Guardie dell'Autarca ricarica l'arma sovrannaturale, e a poco a poco il ronzio dell'Artiglio cresce fino a raggiungere livelli assordanti. Poi l'uomo punta l'Artiglio di Naar contro l'ammasso di rocce che blocca il passo e fa partire un terzo getto di fiamme scure, che si scaglia contro le rocce e spalanca un grande varco tra i detriti. Tra alte grida selvagge di urrà, i Bhanariani si precipitano verso l'apertura, oltrepassano la barriera di rocce e fuggono lungo il sentiero.

Vai al **220**.

44

Stai per spiccare il salto, ma il Comandante perde il suo sangue freddo e si butta a terra. Superi la sbarra, e i ranger ti seguono senza difficoltà, poi attraversi il ponte e prosegui lungo la strada che si inoltra al di là delle colline, mentre le grida di rabbia del Comandante si fanno sempre piú lontane fino a scomparire completamente.

Vai al **272**.

45

Il vecchio aggrotta la fronte: non vuole perdere quest'occasione a nessun costo. Dopo aver riflettuto dice che accetterà 1 Arma, 3 Corone d'Oro e 1 Oggetto dello Zaino in cambio di 4 tuniche.

L'affare ti sembra buono, dunque consegni gli oggetti richiesti (ricorda di aggiornare il tuo Registro di Guerra). Poi tu e i tuoi compagni prendete una tunica ciascuno e la indossate sopra i vostri abiti. I leggeri indumenti dotati di cappuccio sono abbastanza ampi da nascondere i vostri zaini e le armi, e notate con piacere che non impediscono i movimenti. Avendo concluso i vostri acquisti, ringraziate il vecchio e lo salutate. Poi lasciate la tenda e continuate il viaggio verso sud.

Vai al **118**.

46

Nell'istante in cui la lama colpisce l'asta dell'Artiglio, un accecante lampo di luce rossastra riempie l'aria attorno a te, mentre un'intensa ondata d'energia ti scaraventa all'indietro: perdi 2 punti di Resistenza.

Stordito e ansimante, ti alzi in piedi a fatica e ti avvicini al blocco di pietra, che ora è avvolto da volute di fumo grigiastro. Con tuo grande disappunto scopri che l'Artiglio è ancora intatto e, nonostante l'enorme scarica di energia rilasciata dal tuo colpo, ti accorgi che sull'asta nodosa non vi è segno alcuno.

La lama della tua Arma Ramas, però, è intaccata e annerita nel punto in cui ha colpito l'asta dell'Artiglio. (Questo danno causa una permanente riduzione di 2 punti al bonus di Combattività che essa ti assicurava. Modifica di conseguenza i punteggi nella tua lista degli Oggetti Speciali.)

Vai al **228**.

47

Apri la porta che dà sull'anticamera e corri nella sala disseminata di corpi fino a raggiungere l'arcata. Grazie alla tua Arte del Fiuto Ramastan, sei in grado di vedere attraverso le nuvole di vapore in dissoluzione, ma i ranger non sono altrettanto fortunati. Mentre attraversi l'arcata e ti precipiti nel corridoio, ti scambiano per un Bhanariano e ti attaccano con una scarica di frecce.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino.

Se il numero estratto è 9, vai al **163**.
Se va da 4 a 8, vai al **209**.
Se va da 0 a 3, vai al **77**.

48

Esasperato dalla tua strenua resistenza, l'Autarca si avventa su di te come una belva impazzita e cerca di ferirti con i lunghi artigli affilati.

Ti scansi per evitare il suo attacco, ma vieni raggiunto da un colpo alla schiena. Gli artigli di Sejanoz si conficcano nel tuo zaino e te lo strappano di spalla. Poi l'Autarca ti sbatte violentemente contro il muro: perdi 2 punti di Resistenza. (Cancella tutti gli Oggetti dello Zaino.)

Per proseguire vai al **94**.

49

Ricorri alla tua Arte Superiore del Fiuto e concentri lo sguardo sul drappello che si sta avvicinando, senza però notare nulla di strano. Solo quando getti uno sguardo alla coltre di nubi sopra di te, scopri la vera causa del tuo turbamento. Invisibile ad occhio nudo, ma evidente alla tua infravista, vedi uno sciame di creature librarsi sopra la tua testa. Centinaia di aculei ricoprono i loro corpi scheletrici ma muscolosi, e dagli occhi sottili emanano una malvagia luce giallastra.

Avverti i ranger della loro presenza e cerchi velocemente riparo tra le rocce, sottraendoti alla loro vista. Grazie alla tua prontezza di riflessi le creature volanti non ti scoprono ma, proprio mentre l'ultima di esse passa volando sopra la tua testa, vedi qualcosa che ti gela il sangue nelle vene.

Vai al **296**.

50

Una luce intensa ti acceca, poi vieni assalito da un torpore che ti immobilizza da capo a piedi, mentre ti sembra di precipitare in un abisso senza fine.

Uno dei proiettili ti ha perforato la parte posteriore del cranio ed è penetrato nel cervello. Fortunatamente, la morte giunge istantanea.

La tua vita e la tua missione si concludono qui, nella Torre Scarlatta a Zuda.

51

Ti servi dell'Arte degli Elementi per provocare un'improvvisa raffica di vento nel tentativo di deviare la traiettoria del masso incombente.

Estrai un numero dalla Tabella del destino. Per ogni rango dell'addestramento Ramas che hai raggiunto superiore a quello di Gran Maestro Superiore Ramas, aggiungi 1.

Se ora il totale è 5 o meno, vai al **259**.

Sè piú di 5, vai al **216**.

52

Una pallottola ti colpisce alla spalla (perdi 2 punti di Resistenza) e danneggia uno degli oggetti dello Zaino.

Devi cancellare il secondo oggetto che hai annotato nella lista degli Oggetti dello Zaino.

Per proseguire, vai a **287**.

53

Intoni le parole dell'incantesimo del Regno Antico – *Pugno Invisibile* – e rivolgi il tuo palmo verso il corpo della giovane misteriosa. Ti senti scorrere il formicolio del potere magico nelle vene, e un attimo dopo il fascio crepitante erompe dal palmo della tua mano e si dirige verso la giovane. All'improvviso un muro di energia fluorescente si erge davanti a lei e devia il tuo attacco.

Temendo di trovarti di fronte a una potente maga, rinunci all'attacco e cerchi di trovare un'arma piú efficace da usare contro di lei.

Se possiedi l'Arte Superiore dell'Alchimia Ramas e vuoi usarla, vai al **151**.

Se possiedi l'Arte Superiore del Raggio Ramas e vuoi usarla, vai al **281**.

Se non possiedi nessuna di queste facoltà o se non vuoi usarle, vai al **164**.

54

Per alcuni attimi il bersaglio è nascosto alla tua vista dai soldati Bhanariani. Attendi con ansia che loro si spostino dalla traiettoria e, non appena ciò accade, tendi finalmente la corda dell'arco e scagli la freccia nella sala della mensa.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino. Se possiedi l'Arte Superiore della Guerra con l'Arco, aggiungi 3 numeri al numero che hai estratto.

Se ora il tuo punteggio totale è 4 o meno, vai al **326**.

Se è 5 o piú, vai al **29.**

55

Dici al sergente di aver perso il tuo lasciapassare, ed egli diventa improvvisamente paonazzo per la rabbia. Devi agire un fretta se vuoi evitare che l'uomo dia l'allarme.

Se possiedi l'Arte Superiore dell'Alchimia Ramas e vuoi usarla, vai al **182**.

Se possiedi l'Arte Superiore del Raggio Ramas e vuoi farne uso, vai al **235**.

Se non possiedi nessuna di queste Arti Superiori o se preferisci non usarle, vai al **141**.

56

Ricorri all'Arte Superiore del Controllo Animale per indurre il velenosissimo Conda a non attaccare Gildas. Il rettile obbedisce immediatamente al tuo ordine, ma sfortunatamente hai dimenticato di intimargli di non attaccare te. Il serpente si allontana dal Capitano, gira la testa e fissa i suoi occhi rossastri su di te. Un attimo dopo, veloce come una freccia, si scaglia contro la tua gola!

Estrai un numero dalla Tabella del Destino.Se possiedi l'Arte Superiore del Fiuto, aggiungi 1 al numero estratto. Per ogni rango dell'addestramento che hai raggiunto superiore a quello di Sentinelle Ramas, aggiungi 1. Se il tuo attuale punteggio di Resistenza è inferiore a 16, togli 2.

Se il totale è ora 5 o meno, vai al **161**.
Se è 6 o piú, vai al **210**.

57

Attraverso una delle grandi finestre del corridoio, vedi il tetto piatto e rivestito di catrame delle cucine della caserma e i rami piú alti di una fila di alberi che circonda la piazza d'armi.

Proteggendoti il viso con il braccio libero, colpisci ripetutamente il vetro piombato con la tua arma Ramas e poi ordini ai ranger di seguirti mentre salti attraverso il vetro frantumato e atterri sul tetto rivestito di catrame, poco piú sotto il davanzale della finestra.

Stai correndo sul tetto in direzione di un albero vicino, quando improvvisamente senti il penetrante suono dell'allarme provenire da una torre sul lato nord della caserma.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino.

Se il numero che hai estratto va da 0 a 4, vai al **22**.
Se va da 5 a 9, vai al **196**.

58

Il vecchio, infastidito dal fatto che non vogliate fare affari con lui, scuote la testa in segno di disappunto. Quando gli chiedi se da queste parti sia passato qualche soldato Bhanariano, ti guarda con aria perplessa.

"Ma sí!" dice. "Sono passati a cavallo durante la notte. Neanche loro hanno voluto comprare niente".

Ringrazi il vecchio e gli auguri buona fortuna, ma prima che tu riesca ad andartene, egli si mette davanti al tuo cavallo e insiste affinché tu e i tuoi compagni restiate a consumare del pane e del vino insieme a lui.

Se accetti l'ospitalità dell'uomo, vai al **258**.
Se rifiuti il suo invito, vai al **343**.

59

Riesci a dormire alcune ore mentre il temporale continua incessante. Gildas ti sveglia poco dopo l'alba, e tu ti senti molto sollevato quando scopri che ha smesso di piovere. Vi dirigete verso le colline e durante il viaggio abbandonate le tuniche da pastori poiché non vi offrono piú molta protezione. A mezzogiorno vi fermate per preparare un pasto a base di radici ed erbe selvatiche. Mentre state mangiando, decidete di tenta-

re l'attraversata del fiume Heng e di entrare nel regno amico di Chai. Poi vi dirigerete verso la città di Pensei e cercherete di mettervi in contatto con il messo di Dessian, Lord Ghadra.

Procedete nonostante il terreno scosceso. Lasciate le Colline Honah e vi inoltrate nella folta macchia di ombrosi pini che costituisce la Foresta di Angfeng, coprendo 30 miglia fino al tramonto. Mentre le tenebre avvolgono questa terra selvaggia, vi fermate e vi accampate per la notte al margine di una fredda palude. Il cielo notturno è sereno, e prima di metterti a dormire rimani a osservare le stelle.

Se possiedi l'Arte Superiore dell'Astrologia, vai al **257**.

Altrimenti, vai al **155**.

60

Tiri il chiavistello e, allontanandoti dalla porta, senti il capo del drappello rispondere al colpo: "Avanti!"

La porta trema e la maniglia si muove come se qualcuno stesse cercando di entrare nell'anticamera.

Se possiedi l'Arte Superiore dell'Alchimia Ramas, vai al **247**.

Se non possiedi quest'Arte Superiore, vai al **28**.

61

La forza del tuo incantesimo colpisce il cilindro e lo fa esplodere con la potenza di un geyser. I frammenti affilati di ferro colpiscono alcuni dei soldati, mentre altri soldati vengono accecati e storditi da getti di vapore bollente.

Vai al **47**.

62

Tutti i tuoi pensieri sono concetrati sull'Artiglio di Naar, che devi assolutamente trovare prima dell'Autarca Sejanoz. Allontani bruscamente il chiromante con un cenno della mano, dicendogli che non hai tempo da perdere. Gildas e i suoi uomini ti seguono mentre esci dalla locanda e attraversi veloce la piazza principale. Alla luce di una lanterna sulla strada, consulti ancora una volta la tua bussola Siyenese prima di andare nella direzione che essa ti indica. Arrivate cosí al quartiere militare che si trova sul lato est della piazza, seguite un'ampia via fiancheggiata da negozi chiusi e giungete ben presto in una caserma affollata. Sia la bussola che il tuo sesto senso Ramas ti suggeriscono che l'Artiglio di Naar si trova da qualche parte in questo edificio pieno di soldati.

Se vuoi trovare un modo per entrare nella caserma senza farti scoprire, vai all'**81**.

Se decidi di osservare l'edificio da un'entrata buia, vai al **242**.

63

Non hai percorso neanche un chilometro quando inizia a piovere. All'inizio solo poche goccie ti macchiano la tunica, ma in pochi minuti esse si trasformano in un diluvio che ti infradicia fino all'osso. Il terreno che



(fig. 4) L'Artiglio di Naar.

circonda la strada è scosceso e impossibile da percorrere a cavallo; inoltre, a causa della pioggia fitta, non riesci a vedere la strada davanti a te. Il rombo dei tuoni si fa sempre piú forte, ma quando diventa assordante ti rendi improvvisamente conto che non si tratta di un tuono, bensí del boato spaventoso di una valanga di fango.

Fai immediatamente segno ai ranger di tornare indietro. Mentre il fiume di terra e acqua scende fragorosamente dalle colline, spronate i cavalli nel tentativo disperato di sfuggire al fango che sta per travolgervi.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino. Se possiedi l'Arte Superiore del Controllo Animale aggiungi 1 al numero che hai estratto. Se il tuo punteggio attuale di Resistenza è 20 o piú, aggiungi 1. Se è 10 o meno, togli 1.

Se il totale ora è 2 o meno, vai al **160**.
Se va da 3 a 7, vai al **31.**
Se è 8 o piú, vai al **322**.

64 *(fig. 4)*

Per tre ore percorri a cavallo, assieme ai ranger, le ondulate e verdi praterie, guidato dalle tue infallibili facoltà di esploratore Ramas e dalla luce della luna crescente. Rallentate il passo solamente quando scorgete la sagoma di un tempio abbandonato profilarsi in cima ad un crinale. Dirigete i cavalli stanchi in quella direzione e, quando raggiungete il tempio, scoprite che è situato accanto ad una pozza d'acqua fresca.

Fate bere i cavalli a sazietà e, mentre questi recuperano le forze, esplori assieme ai tuoi compagni i livelli inferiori dell'edificio in rovina.

Il tempio è vuoto e ricoperto d'erbacce. L'unica cosa degna di nota è un altare in pietra, con delle antiche decorazioni incise sulla sua superficie, illuminato da un unico fascio di luce che penetra da un'apertura nel tetto d'ardesia. Mentre i cavalli si riposano, cogli l'occasione per esaminare l'Artiglio di Naar. Svolgi il panno in cui è avvolto, lo posi sull'altare e subito ti senti attratto e allo stesso tempo respinto dal suo aspetto malefico. La punta dell'Artiglio assomiglia ad una zampa di avvoltoio forgiata in un metallo nero e ricoperta da luccicanti macchioline scarlatte. L'asta non è liscia e diritta, bensí irregolare come un pezzo di radice nodosa, e percorsa da minuscoli forellini.

Lo spaventoso manufatto emana una tangibile aura malvagia, e a quella vista provi l'irresistibile desiderio di distruggerlo. Ordini ai ranger di tenersi lontani, sguaini la tua Arma e assesti un potente colpo all'asta dell'Artiglio.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino.

Se il numero che hai estratto è pari (0, 2, 4, 6 o 8), vai al **323**.

Se il numero che hai estratto è dispari (1, 3, 5, 7 o 9), vai al **248**.

65

Reciti le parole dell'incantesimo della Confraternita – *Mano di Fuoco* – e punti l'indice della mano destra contro la serratura. Ti senti scorrere nelle vene il formicolio del potere magico, poi dalla punta delle tue dita erompe un fascio crepitante di energia bluastra che colpisce e apre la serratura. La porta della stalla trema e si spalanca in mezzo ad una nuvola di fumo.

Vai al **152**.

66

Saltate giú dal carro e atterrate sul lastricato. Gildas raggiunge un'entrata buia, ti fa un cenno di seguirlo, e tu corri verso di lui.

L'entrata è bloccata da un enorme portale di ferro, ma quando fai forza sulla maniglia scopri che il portale è aperto. Ti infili dentro e fai cenno ai ranger di seguirti. Quando anche l'ultimo dei tuoi compagni è entrato, chiudi la pesante porta e tiri il chiavistello.

Per proseguire, vai all'**11**.

67

Mentre cadi, fai leva sui talloni contro la parete del dirupo e ti spingi verso una sporgenza rocciosa che si trova vicino alla fessura in cui s'è infilato il tubo. La tua prontezza di riflessi e la tua innata agilità ti salvano dalla caduta e fanno sí che tu non riporti ferite alcune. Recuperi velocemente il tubo di ferro, lo infili nella cintura e riguadagni l'orlo del burrone prima di esaminarne il contenuto.

Vai al **140**.

68

Ti afferri al corrimano e spingi in avanti la leva: il Gran Carro delle Tenebre finalmente si muove! Non appena lasci la torre, senti che l'Autarca Sejanoz grida con tutto il fiato che ha in gola la sua solenne promessa: la sua vendetta nei tuoi confronti sarà feroce e implacabile!

Ti allontani dalle zone orientali e ti dirigi verso i cieli amici di Chai. Mentre il vento ti sferza il viso, cominci ad avvertire un'esaltante sapore di vittoria, anche se non puoi e non vuoi dimenticare i fedeli amici che hai lasciato alle spalle.

Vai al **150**.

69

Pronunci l'incantesimo della Confraternita – *Mano di Fuoco* – e levi la tua mano destra verso il cannone. Un fascio di energia crepitante scaturisce dalle tue dita e vola ad arco nella sala della mensa per esplodere contro il cilindro di ferro.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino. Per ogni rango dell'addestramento che hai raggiunto superiore a quello di Sentinella Ramas, aggiungi 1 al numero che hai estratto.

Se il tuo punteggio totale è 4 o meno,vai al **33**.
Se è 5 o piú, vai al **61**.

70

Fai ricorso alla tua Arte Superiore per indurre il serpente a rinunciare all'attacco. Il Conda esita, e Gildas fa per afferrare la spada. Con un colpo fulmineo, la lama decapita il serpente, il cui corpo stramazza a terra in una pozza di veleno verdastro. Prima di rinfoderare la spada, Gildas pulisce la lama sulla manica della sua tunica.

Vai al **335**.

71

Parti al galoppo nella stalla, e anche Gildas sprona il suo cavallo e ti raggiunge. Contemporaneamente sfoderi la tua arma e, mentre ti avvicini alle porte che si stanno chiudendo, colpisci i soldati che cercano di arrestare la tua fuga, costringendoli a farsi da parte. Riesci a passare attraverso la stretta uscita e a fuggire in strada. Una volta fuori, dirigi il tuo cavallo a destra e parti al galoppo lungo la buia strada coperta di ciottoli, seguito dai tuoi compagni.

Vai al **14**.

72

Ti sfili velocemente lo zaino di spalla e scopri con sgomento che il colpo che hai ricevuto un attimo prima di fuggire lo ha squarciato.

(Oltre all'Artiglio di Naar, hai perso anche tre Oggetti dello Zaino. Cancella dalla lista degli Oggetti dello Zaino l'Artiglio di Naar e altri tre oggetti scelta.)

Imprecando contro la mala sorte, osservi gli Xanon allontanarsi dalle rovine e congiungersi con le Guardie Imperiali dell'Autarca, che avevano assistito alla bat-

taglia da un luogo sicuro, in cima a un crinale poco distante. Uno degli Xanon consegna l'Artiglio al capo delle guardie, e quando vedi l'uomo sollevarlo verso di voi con fare insolente, non riesci a trattenere un gesto di stizza. Emettendo trionfali grida di guerra, i Bhanariani e gli Xanon lasciano il crinale al galoppo e si dirigono verso sud, attraverso la vasta prateria.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino.

Se il numero che hai estratto è 4 o meno, vai al **327**.
Se è 5 o piú, vai al **128**.

73

Apri la porta e ti metti velocemente da parte. Una guardia Bhanariana entra a grandi passi nell'anticamera, e vedendoti sgrana gli occhi per lo stupore. Tu la aggredisci colpendola alla mascella e facendogli perdere conoscenza. Prima che il soldato tocchi terra, ti lanci in avanti e ne attutisci la caduta in modo che non faccia rumore. Lo stai adagiando sul pavimento, quando l'uomo nella vasca da bagno grida: "Chi va là?"

Sbatti la porta e tiri il chiavistello, dopo di che sfoderi la tua Arma Ramas ed entri nella camera per affrontare il capo del drappello.

Vai al **260**.

74

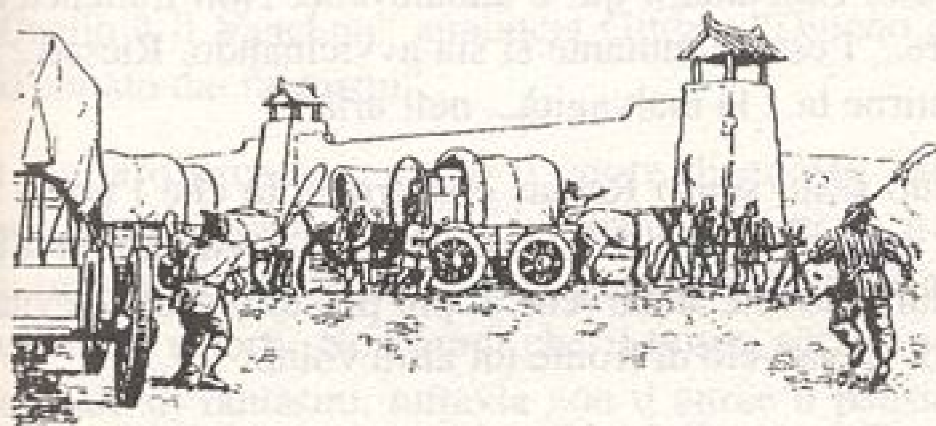
Improvvisamente senti un grido terrificante provenire dalla coltre di nubi, che ha ormai avvolto tutto il passo. Estrai un numero dalla Tabella del Destino.

Se il numero che hai estratto va da 0 a 2, vai al **271**.
Se va da 3 a 9, vai al **167**.

75

Pronunci frettolosamente le parole dell'incantesimo della Confraternita – *Mano di Fuoco* – e tendi il braccio destro in avanti. L'Autarca si volta verso di te e grida: "Dammi l'Artiglio!" La sua voce rimbomba in tutta la stanza "Dammi l'Artiglio e io risparmierò le vostre inutili vite!"

Se obbedisci all'ordine dell'Autarca, vai al **35**.
Se scegli di rifiutare la sua offerta, vai al **338**.



76

Il vecchio ti ringrazia per averlo liberato dall'incantasimo malvagio dell'essere mutante. Quel tuo atto di coraggio non gli ha salvato la vita, ma gli ha salvato l'anima dalle grinfie del servitore di Naar.

"Sono... Juanphor" dice, tentando di pronunciare il suo nome. "Sono un maestro delle erbe Chai... da Zuda. Sono arrivato nel Vanchou un anno fa in cerca di erbe rare e fu allora che l'essere mutante pronunciò la sua maledizione".

Il vecchio estrae dalla tasca del suo abito un pacchetto con dentro dei petali gialli ridotti in polvere e una Chiave Rossa arrugginita. Insiste affinché tu li prenda in cambio della tua gentilezza.

"La polvere è Poghlam, ti proteggerà dal male" sussurra. "E la chiave ti aprirà la porta della mia casa a Zuda. Si chiama Torre Scarlatta. Potrai prendere qualsiasi cosa di cui tu abbia bisogno".

Tu vorresti portarlo lontano dalla foresta, ma egli non vuole venire. "Ho i giorni contati. Vi sarei solo d'impiccio. Lasciatemi qui e andatevene. Non trattenetevi oltre... l'essere mutante si sta avvicinando. Riesco... a sentirne la... la malvagità... nell'aria".

Il tuo sesto senso Ramas conferma ciò che l'uomo ti ha appena detto: il mutante si sta avvicinando alla radura, dovete andarvene al piú presto se volete evitare di trovarvelo di fronte un'altra volta.

A malincuore dici addio al buon vecchio coraggioso, attraversi in fretta la radura e risali a cavallo. Gildas ti fa cenno di seguirlo, e scappi assieme ai ranger tra gli alberi folti della foresta. (Se scegli di tenere la Poghlam e la Chiave Rossa come Oggetti dello Zaino, annotali sul Registro di Guerra.)

Per proseguire, vai al **346**.

77

Ti butti a terra non appena vedi i dardi dei ranger sfrecciare nel corridoio. Grazie alla tua agilità non vieni colpito: le frecce ti passano veloci sopra la testa e vanno a cadere sul pavimento della mensa.

Per proseguire, vai al **269**.

78

Attraversate la vallata e, mentre raggiungete la sommità di una catena di montagne, vedete i primi raggi del sole che illuminano l'orizzonte a est. Continuate a cavalcare, ansiosi di aumentare la distanza che vi separa dalle Guardie Imperiali, ma mentre il sole sorge nel cielo senza nuvole, noti una fitta foresta che si stende come un muro scuro all'orizzonte meridionale.

"Quello è il Vanchou" annuncia Gildas. "Dicono che sia abitato dai fantasmi".

Il sentiero prosegue verso il cuore di questo ostile territorio boscoso. Mentre ti avvicini, avverti un freddo innaturale che si irradia da quel groviglio di pini dai colori smorti. Non credi che il bosco sia davvero popolato di fantasmi, tuttavia non ti attrae il pensiero di doverlo attraversare. Poi una sensazione improvvisa ti spinge a voltare il capo, e il tuo cuore ha un sussulto quando scorgi una colonna di polvere a meno di tre miglia di distanza. Intensifichi la vista, ed ecco che i tuoi timori vengono confermati: le Guardie Imperiali si stanno avvicinando di gran carriera e stanno guadagnando velocemente terreno.

Se vuoi lasciare il sentiero e cavalcare verso est nella prateria, vai al **250**.

Se scegli di seguire il sentiero ed entrare nella Foresta Vanchou, vai al **143**.

79

Stai pensando a come fare per allontanare i soldati dalla riva del fiume, quando il Capitano Gildas trova una soluzione, crudele sí, ma allo stesso tempo efficace. Scocca una freccia e colpisce un Bhanariano che, un po' piú in là rispetto agli altri, si sta lavando la tunica. Lo sfortunato cade nel fiume e viene trasportato dalla corrente verso il ponte. Le sentinelle avvistano il suo corpo e avvertono i soldati appostati in riva al fiume. Quando il corpo passa sotto il ponte, i soldati abbandonano borracce e bucato e si allontanano nella speranza di ritrovare il corpo giú a valle.

Vai al **127**.

80

Le tasche delle guardie rivelano i seguenti oggetti:

Pugnale
Spada
Lancia
50 Ren (equivalenti a 5 Corone d'Oro)
Specchio
Corda
Cibo (a sufficienza per 2 Pasti)
Pettine

Scopri anche un talismano scintillante su cui è incisa la testa di tigre, emblema dell'Autarca Sejanoz. Il talismano è appeso a una corda intrecciata.

(Se decidi di tenerlo, annota questo Talismano d'Oro tra gli Oggetti Speciali del tuo Registro di Guerra. Puoi portarlo appeso al collo.)

Per proseguire, vai al **291**.

81

C'è un grande fervore all'entrata principale della caserma. Colonne di lancieri Bhanariani, vestiti con nere uniformi trapuntate e larghi gambali di seta, marciano a intervalli di pochi minuti l'una dall'altra come se fossero regolati da un orologio. Sospetti che si stiano preparando all'arrivo dell'Autarca, sebbene sembrino troppo armati per una semplice parata cerimoniale. Riesci anche ad intravedere alcuni Xanon e percepisci che alcune di quelle creature erano parte del gruppo che hai combattuto alle rovine all'alba.

Fai cenno a Gildas e ai suoi uomini di seguirti mentre giri attorno alla caserma e ti avvicini a una delle numerose entrate secondarie che si trovano nelle mura settentrionali. Qui, una fila di carri aspetta il proprio turno d'entrata. Nell'attesa, i conducenti e i loro aiutanti controllano il cibo e le provvigioni che devono essere consegnate alle cucine della caserma. Uno di essi sta raccogliendo il contenuto di una cassa caduta dal suo carro.

Se desideri aiutare il conducente a risistemare il carico, vai al **227**.

continua

Se vuoi provare a nasconderti nel retro di uno dei carri in fila, vai al **301**.

82

Il capitano Gildas grida di dolore non appena il proiettile gli colpisce la coscia destra, poi si preme le mani sulla ferita, e tu vedi il sangue colargli lentamente tra le dita.

Fortunatamente il proiettile lo ha ferito solo superficialmente e non ha intaccato l'osso, perciò riesci ad arrestare il flusso di sangue e a guarire la ferita utilizzando solamente la tua Arte Ramastan della medicina. Avendo dovuto servirtene d'urgenza, però, perdi comunque 1 punto di Resistenza.

Per proseguire, vai al **290**.

83

Il mercante aggrotta le sopracciglia: non vuole perdere quest'occasione a nessun costo. Dopo aver riflettuto dice che accetterà 1 Arma, 4 Corone d'Oro e 1 Oggetto dello Zaino in cambio di 4 tuniche.

L'affare ti sembra buono, dunque consegni gli oggetti richiesti (ricorda di aggiornare il tuo Registro di Guerra). Poi tu e i tuoi compagni prendete una tunica ciascuno e la indossate sopra i vostri abiti. I leggeri indumenti dotati di cappuccio sono abbastanza ampi da nascondere i vostri zaini e le armi, e notate con piacere che non impediscono i movimenti.

Avendo concluso i vostri acquisti, ringraziate il mercante e lo salutate. Poi lasciate il villaggio e continuate il viaggio verso sud.

Vai al **118**.

84

Quando anche l'ultima delle guardie è stata messa fuori combattimento oppure ha gettato la lancia e abbandonato la battaglia, ti volti e parti verso la sbarra.

Il cavallo salta oltre la sbarra e i ranger ti vengono dietro uno alla volta. Senza voltarti attraversi il ponte e prosegui lungo la strada che si snoda verso le colline.

Vai al **272**.

85

Ti rialzi a fatica e ti affretti verso i ranger che ti stanno aspettando: Gildas e i suoi uomini sono pronti a partire non appena li raggiungi. Mentre sali a fatica in sella, senti echeggiare nella pianura le urla del capo del drappello. Senza indugiare un attimo oltre, sproni il cavallo e ti lasci alle spalle la macchia, seguito dai tuoi compagni.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino.

Se il numero che hai estratto va da 0 a 4, vai al **293**.
Se va da 5 a 9, vai al **64.**

86 *(fig. 5)*

I soldati vi inseguono per le vie secondarie di Zuda fino a stringervi nel cortile di un'alta torre scarlatta.



(fig. 5) Un soldato fa fuoco contro di voi.

Scorri le mura con lo sguardo alla disperata ricerca di una via di scampo, ma non vedi nessun altro passaggio, oltre a quello che vi ha condotto qui.

Il drappello della guardia imperiale sta per raggiungervi. Le guardie sono armate di armi che all'apparenza sembrano lance cave collegate attraverso un filo di metallo a degli zaini di forma cilindrica. Uno dei soldati solleva la lancia, ed ecco che dalla punta fuoriesce un soffio di vapore. Un istante dopo un proiettile solido manda in frantumi il muro alle tue spalle, ricoprendoti di macerie.

Se possiedi una Chiave Rossa, vai al **166.**
In caso contrario, vai al **226**.

87

Ti togli il talismano che porti al collo e lo mostri al sergente. Lui lo esamina attentamente prima di manifestare la propria approvazione. Credendo che tu e i tuoi compagni siate delle Guardie Imperiali provenienti dalla corte dell'Autarca, a Otavai, si fa da parte e vi permette di entrare nella caserma.

Vai al **110**.

88

La pietra urta contro il bordo dello scudo magico e il suo cammino viene fortunatamente deviato, ma cadendo a terra essa ti ferisce di striscio alla spalla: perdi 1 punto di Resistenza.

Per proseguire, vai al **339**.

89

Scagli l'Arma, che si conficca nel petto del capo del drappello, infliggendogli un colpo mortale. La forza dell'impatto lo fa uscire dalla tinozza insieme ad un fiume d'acqua che si riversa sul fuoco, e le sue grida si mescolano allo sfrigolio del fuoco che si spegne e al rumore dell'acqua che evapora dalla griglia incandescente.

Corri verso il capo del drappello per estrarre l'Arma Ramas dal suo petto, poi ti giri per vedere cosa stava cercando di afferrare: per terra vedi una pistola Bor, resa inutilizzabile dal contatto con l'acqua.

I tuoi sensi Ramas ti dicono che l'Artiglio di Naar è vicino. Dai nuovamente un'occhiata alla tua bussola Siyenese, il cui ago punta verso un dipinto appeso sopra il caminetto.

Per proseguire, vai al **137**.

90

In un attimo sei già oltre la sbarra, seguito dai ranger che, da cavalieri provetti quali sono, saltano senza difficoltà. Attraversate il ponte al galoppo e proseguite lungo la strada che si inoltra verso le colline.

Vai al **272**.

91

Ripercorrete la via fino al limitare della foresta e proseguite verso est lasciando il sentiero. Scopri ben presto che l'erba alta della prateria rende piú difficoltoso il vostro cammino, poiché essa si stringe attorno agli zoccoli dei cavalli e vi impedisce di accelerare il passo.

Per cinque miglia obblighi il tuo cavallo a farsi faticosamente strada in quel mare di vegetazione fino a che non scorgi delle rovine rocciose sul pendio di una collina lontana. Sono i resti di un vecchio villaggio, attraversato nel mezzo da un corso d'acqua ormai asciutto. Scruti la zona e noti che ovunque vi sono delle pozze contenenti un liquido scuro. Persino da dove ti trovi riesci a sentire il forte odore di petrolio grezzo portato dalla brezza.

Il tuo sesto senso Ramas ti dice che le rovine sono deserte. Il Capitano Gildas è ansioso di proseguire per timore di essere catturato dagli inseguitori Bhanariani, ma tu ordini a lui e ai suoi ranger di fermarsi: i tuoi istinti Ramas ti avvertono che c'è un pericolo in agguato.

Se desideri raggiungere le rovine dell'antico villaggio nella prateria, vai al **138**.

Se decidi invece di evitarle, vai al **109**.

92

Pronunci le parole dell'incantesimo del Regno Antico - *Pugno invisibile* - e tendi il braccio destro verso il cannone a vapore. Un fascio di energia crepitante scaturisce dal tuo pugno chiuso e vola ad arco nella sala della mensa per esplodere contro il cilindro di ferro.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino. Per ogni rango dell'addestramento che hai raggiunto superiore

a quello di Sentinella Ramas, aggiungi 1 al numero che hai estratto.

Se il tuo punteggio totale è 4 o meno, vai al **33**.
Se è 5 o piú, vai al **61**.

93

Con la spada colpisci la pietra, che si disintegra in una pioggia di schegge taglienti come lame. Uno di questi frammenti ti ferisce alla guancia, mentre un altro ti squarcia l'uniforme all'altezza della spalla: perdi 1 punto di Resistenza.

Per proseguire, vai al **339**.

94

Il contenuto dello Zaino è sparso sul pavimento, incluso l'Artiglio di Naar, che vedi rotolare verso il fuoco. L'estremità dell'impugnatura sbatte contro la griglia protettiva e urta un tizzone ardente. L'Autarca si precipita verso il caminetto, ma tu sei troppo intontito dall'urto per tentare di fermarlo. A fatica, cerchi di alzarti in piedi.

Per proseguire, vai al **344**.

95

Dici ai ranger di alzare i loro cappucci, poi li guidi lungo la strada affollata verso l'entrata della caserma.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino. Se possiedi l'Arte Superiore dell'Assimilazione, aggiungi 3 al numero che hai estratto.

Se il punteggio totale è 4 o meno, vai al **207**.
Se è 5 o piú, vai al **331**.

96

Spingi a fondo il tuo attacco e ti scagli contro la donna per impedirle di attaccarti di nuovo. La colpisci, con abilità, e lei si accascia a terra, apparentemente in fin di vita.

Ti prepari per un secondo attacco, ma qualcosa ti costringe a bloccarti: dopo pochi secondi, infatti, sotto ai tuoi occhi increduli il corpo della donna comincia a trasformarsi. Sulla sua pelle liscia compaiono centinaia di rughe, e il suo addome piatto si gonfia a dismisura. Poi avverti un rumore tremendo, simile a quello di ossa e carne che si lacerano, ed ecco che all'improvviso la bellezza della giovane svanisce quando il crudele essere mutante riacquista le proprie sembianze originali.

Di fronte a te c'è ora un orribile mostro con fauci spalancate e piene di zanne. Esso ruggisce minaccioso, e una zaffata del suo alito puzzolente ti investe, facendoti salire dei conati di vomito dallo stomaco.

I ranger e i loro cavalli, ancora vittime della magia della creatura, a quel suono orribile vengono presi da un panico improvviso e fuggono tra gli alberi. Li segui in fretta, facendoti strada col tuo cavallo tra grovigli di rovi spinosi, nel disperato tentativo di scappare alle fauci della creatura demoniaca.

Vai al **40**.

(fig. 6) La creatura emerge dalle acque scure.

97 *(fig. 6)*

La creatura s'immerge sott'acqua, dopo di che vedi una scia di bollicine dirigersi velocemente verso di te. Temendo un attacco imminente, estrai la tua Arma Ramas e colpisci alla cieca la corrente attorno a te. Improvvisamente le acque si agitano e ribolliscono. Senti la lama sprofondare nella carne gelatinosa del mostro, che poco dopo emerge e ti si avventa contro.

Sligza:

Combattività 49 Resistenza 20

Questo Sligza è immune al Laser Ramas (ma non al Raggio Ramas).

Se vinci questo combattimento, vai al **328**.

98

Ti servi della tua Arte Ramas per mimetizzarti prima di entrare nella mensa, poi una volta dentro ti nascondi dietro alle armature, muovendoti velocemente da una all'altra, e ti dirigi verso la porta piú lontana.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino. Se possiedi l'Arte Superiore del Fiuto, aggiungi 1 al numero estratto.

Se il punteggio totale è 1 o meno, vai all'**8**.
Se è 2 o piú, vai al **211**.

99

Ti sottrai agli zoccoli del cavallo appena in tempo per evitare di essere colpito alla testa, ma arretrando

inciampi e cadi lussandoti la spalla contro una roccia a filo d'acqua: perdi 1 punto di Resistenza.

Ti alzi in piedi e ricorri ai tuoi poteri Ramas del Controllo Animale per soggiogare i cavalli spaventati. I tuoi sforzi vengono presto premiati: il capobranco ti si avvicina e ti posa il muso sulla spalla. Quando sei certo che tutti i cavalli si sono calmati, fai uscire i ranger da sotto il ponte e osservi con ammirazione le superbe cavalcature che sei riuscito a procurare ai tuoi compagni.

Vai al **314**.

100

Poco dopo il calare delle tenebre, tu e i tuoi compagni vi avvicinate alla riva del fiume un miglio a monte del ponte di pietra. I ranger hanno legato le loro corde l'una all'altra in modo da raggiungere un'estensione pari all'ampiezza del fiume. Il tuo piano è di nuotare fino alla riva opposta e assicurare la corda da qualche parte. I ranger ti seguiranno poi, usando la corda per evitare di venire spazzati via dalla forte corrente.

Ti leghi la cima attorno alla vita e ti immergi nell'acqua fredda e scura. Poi nuoti verso la sponda opposta, in diagonale e controcorrente, per contrastare le rapide acque del fiume. Sei a metà strada quando la corda si impiglia in un ostacolo sommerso: la tiri furiosamente, ma senza alcun risultato. In quel momento vedi emergere dall'acqua un dorso curvo e luccicante su cui scorgi due fessure che, aprendosi, scoprono le pupille di un paio di occhi mostruosi. Piú in basso vedi una bocca sottile e una lunga fila di denti acuminati. La corda scompare nell'angolo di quelle fauci spaventose. Il mostro apre e chiude la bocca, trascinandoti cosí sempre piú vicino alle sue micidiali zanne.

Se possiedi l'Arte Superiore del Controllo Animale, vai al **224**.

Se non possiedi quest'Arte Superiore, vai al **97**.

101

La donna ti scaglia contro un dardo di energia psichica che ti colpisce al cervello (perdi 2 punti di Resistenza).

Ora le tue difese mentali sono abbastanza forti per difenderti da eventuali attacchi.

Per proseguire, vai al **236**.

102

Il Ranger Yalin emette un grido di dolore non appena il proiettile del moschetto gli colpisce il braccio sinistro. Si preme la mano sulla ferita, e tu vedi il sangue colargli lentamente tra le dita.

Fortunatamente il proiettile lo ha ferito superficialmente, senza colpire l'osso, e quindi riesci ad arrestare il flusso di sangue e a guarire la ferita servendoti della tua Arte della Medicina Ramastan. Poiché devi usarla d'urgenza, perdi comunque 1 punto di Resistenza.

Per proseguire, vai al **290**.

103

Deluso per non essere riuscito a distruggere l'Artiglio, ti rifiuti di arrenderti: devi assolutamente liberare il Magnamund da questo oggetto malefico. Decidi perciò di consegnarlo ai Maghi Anziani, perché sai che loro saranno in grado di eliminarlo.

Il Capitano Gildas ti conforta, tira fuori da una tasca della tunica una piccola gemma rossa, se la mette sul palmo della mano e ti invita a osservarla attentamente. Poi, senza dire una parola, fissa la gemma in uno dei forellini dell'Artiglio e ti consegna una bussola a prima vista normale.

"Guarda l'ago della bussola, Grande Maestro" dice e, dopo aver raccolto l'Artiglio, comincia a camminare. Mentre ti gira intorno, la punta dell'ago segue ogni sua mossa.

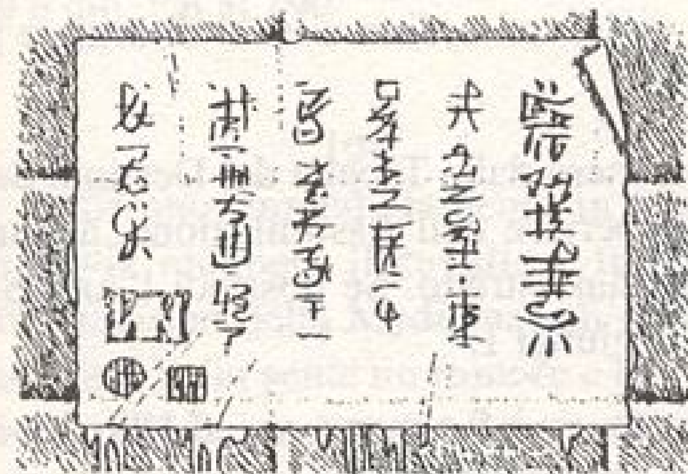
"È una gemma di orientamento Siyenese" prosegue. "L'ago della bussola è sensibile alle sue vibrazioni. È solo una precauzione nel caso tu venga separato dall'Artiglio prima di averlo consegnato ai Maghi Anziani. Fino a quando la gemma resta conficcata nell'asta, ti sarà possibile rintracciarla servendoti della bussola". Gildas ti porge l'Artiglio, e tu ti complimenti con lui per la sua avvedutezza.

"Una precauzione molto saggia, Capitano" dici mentre fai scivolare la bussola nella tasca della tunica. "Sono sicuro infatti che ci imbatteremo in altri soldati dell'Autarca".

(Puoi annotare la Bussola Siyenese nel Registro di Guerra tra gli Oggetti Speciali. Aggiungi anche l'Artiglio di Naar tra gli Oggetti Speciali che porti nello Zaino. Se hai già raggiunto il numero massimo di Oggetti Speciali concesso, devi rinunciare a due di essi.)

Rinfoderi l'Arma e ritorni con Gildas ai cavalli. Li hai quasi raggiunti quando il Ranger Yalin vi chiama e vi fa cenno di avvicinarvi: uno stranissimo arbusto cresce accanto alla fonte d'acqua.

Se possiedi l'Arte Superiore delle Erbe, vai al **205**.
Se non possiedi quest'Arte Superiore, vai al **16**.



104

Una seconda scarica di proiettili attraversa il cortile, costringendo Gildas e i suoi uomini a gettarsi a terra per evitare di essere colpiti. Un proiettile distrugge completamente la serratura della porta e il quadrante con i numeri. Alcuni secondi dopo, la porta massiccia si apre silenziosamente. Senza indugiare un attimo di più, balzi in piedi e ringrazi Ishir per l'aiuto inaspettato, poi entri nella torre e fai segno ai ranger di seguirti.

Quando siete tutti all'interno, chiudi la porta e la blocchi con il chiavistello.

Per proseguire, vai al **136**.

105

Il baccano della lotta ha attirato una folla di curiosi, le cui grida di incoraggiamento hanno a loro volta messo in allerta le Guardie cittadine. Proprio quando l'ultimo degli aggressori cade sotto i vostri colpi, una pattuglia delle Guardie arriva di corsa nella piazza principale. L'ufficiale vede che state tentando di fuggire in un vicolo vicino ed ordina ai suoi di armare gli archi senza indugio.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino. Se possiedi l'Arte Superiore dell'Assimilazione, aggiungi 2 al numero che hai estratto. Se possiedi l'Arte Superiore del Fiuto, aggiungi 1.

Se il totale ora è 5 o meno, vai al **189**.
Se è 6 o piú, vai al **348**.

106

La tua caduta si interrompe bruscamente quando un piede ti si incastra in una fessura rocciosa. All'improvviso ti ritrovi a testa in giú, sospeso pericolosamente nel vuoto e ancorato alla roccia soltanto tramite il piede sinistro, mentre il fondo del burrone gira lentamente sotto di te: perdi 2 punti di Resistenza.

Se possiedi l'Arma Ramas 'Magnara', vai al **325**.
Altrimenti, vai al **154**.

107

Corri verso l'uomo per colpirlo alla testa con la tua Arma Ramas, ma prima che tu riesca a sferrare il tuo attacco ti ritrovi una pistola Bor puntata contro il viso: il capo del drappello ghigna crudelmente e preme il grilletto.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino. Se possiedi l'Arte Superiore del Fiuto, aggiungi 1 al numero che hai estratto.

Se il numero totale è 2 o meno, vai al **279**.
Se va da 3 a 8, vai al **307**.
Se è 9 o piú, vai al **190**.

108

I ranger accorrono immediatamente in tuo aiuto. Il Sergente Paviz recupera il cavallo e tu, servendoti delle Arti Ramastan della Medicina, gli curi la ferita. Un attimo dopo Yalin sente un rumore e ti avverte che le guardie si stanno svegliando. Riesci a rimontare in sella prima che si accorgano di voi e ti allontani seguito dai tuoi compagni.

Vai al **272**.

109 *(fig. 7)*

Aggirate le rovine a nord e vi imbattete in una specie di sentiero coperto da erba un po' piú bassa. Avete appena imboccato la pista quando improvvisamente le tue fini orecchie avvertono un rumore simile ad uno scalpitio di zoccoli. Il rumore proviene da nord e sembra farsi sempre piú vicino. Ordini ai tuoi compagni



(fig. 7) Gli Xanon avanzano tra l'erba alta.

di fermarsi; poi per vedere meglio ti metti in piedi sulla groppa del cavallo e intensifichi la vista. Un attimo dopo un brivido ti percorre la schiena quando scorgi un gruppo di creature mostruose avanzare verso di voi tra l'erba alta.

Le bestie hanno corpi neri simili a quelli dei tori, teste di coccodrillo e criniere irsute che percorrono le loro schiene muscolose. Sono dotate di quattro zampe possenti, e due arti anteriori artigliati tra i quali stringono alcune lance rozzamente ricavate da tronchi di pino Vanchou.

Informi subito Gildas di quello che hai visto, ed egli ansima impaurito: "Xanon! Che Ishir ci protegga!" Prima che tu possa fermarli, i ranger voltano i cavalli e partono al galoppo lungo la pista che conduce all'antico villaggio.

Vai al **299**.

110

Al di là del portone principale c'è un cortile dove sono state scaricate parecchie casse di provviste. Tu e i tuoi compagni prendete una cassa a testa e vi unite alla fila di uomini che sta consegnando la merce alla dispensa delle cucine, situate al centro della caserma. Posi la cassa e ritorni in cortile per prenderne un'altra. Mentre cammini, oltrepassi una porta: i tuoi sensi Ramas ti dicono che non è chiusa a chiave. Ti intrufoli dentro, poi fai cenno ai ranger di seguirti e quando siete tutti dentro, chiudi la porta e tiri il chiavistello.

Vai al **298**.

111

Fai ricorso alle tue capacità mentali per lanciare una scarica di impulsi mentali contro le tre guardie. Paralizzate dal tuo attacco inaspettato, esse lasciano cadere le lance e si portano le mani alla testa, come a proteggersi da quell'improvviso e misterioso dolore. I ranger colgono al volo l'opportunità e le stordiscono velocemente, lasciandole a terra accanto all'albero prive di sensi.

Vai al **41**.

112

Servendoti dei tuoi sviluppatissimi poteri visivi, ingrandisci l'immagine e capisci che ad avvicinarsi è proprio un gruppo di Bhanariani. Ciascun guerriero è armato di spada e lancia, e indossa una tunica nera orlata da nastri d'oro. Sul petto dei guerrieri vedi ricamata la testa di tigre, emblema dell'Autarca Sejanoz: si tratta dunque di Guardie Imperiali, provenienti molto probabilmente dalla corte dell'Autarca, situata a Otavai.

Mentre il drappello si avvicina, ti accorgi con sorpresa che le guardie non hanno piazzato alcun esploratore a capo della colonna in marcia. Stai per farlo notare al Capitano Gildas, quando all'improvviso un grido terrificante echeggia tra le nubi sovrastanti.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino.

Se il numero che hai estratto va da 0 a 4, vai al **271**.

Se va da 5 a 9, vai al **167**.

113

La tua Arte Superiore Ramas ti dice che un violento temporale sta per abbattersi sulle Colline Honah.

Se vuoi ripararti dal temporale imminente, vai al **20**.

Se preferisci continuare lungo la strada, vai al **63**.

114

Non credi alle parole della creatura e sospetti che si tratti di una sorta di trappola. Ti allontani dall'entrata della caverna e fai cenno ai ranger di prepararsi a lasciare la radura. La bestia ti supplica di tornare indietro, ma tu la ignori e rimonti in sella. Gildas ti fa cenno di seguire lui e i suoi ranger che si stanno dileguando tra gli alberi.

Per proseguire, vai al **346**.

115

Tendi una freccia al tuo arco, miri al cilindro di ferro fissato in cima al cannone e invochi Ishir affinché assista il tuo dardo.

Se possiedi l'Arte Superiore Magi-Magic e hai raggiunto il rango di Signore del Sole Ramas, vai al **173**.

Se non possiedi quest'arte superiore, o se non hai raggiunto il rango dell'addestramento Ramas richiesto, vai al **54**.

116

Facendo attenzione, ti avvicini furtivamente e allunghi la mano per afferrare la coperta arrotolata con dentro l'Artiglio. Il leader delle guardie è del tutto

ignaro della tua presenza, ma non appena le tue dita si serrano sul cuscino, vieni travolto da conati di vomito e il cuore si mette a battere all'impazzata. Senti che dal manufatto emana una potente aura malvagia che assale i tuoi sensi e ti fa ansimare in preda allo shock.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino. Se possiedi l'Arte Superiore dell'Assimilazione, aggiungi 2 al numero estratto. Se possiedi l'Arte Superiore del Fiuto, aggiungi 1.

Se il punteggio totale è 3 o meno, vai al **262**.
Se è 4 o piú, vai al **288**.

117

Gildas cade svenuto ai tuoi piedi. La minacciosa risata dell'Autarca echeggia nella stanza: si è divertito a guardarti combattere, ma ora vuole ciò per cui è venuto fin qui da Otavai.

"Tu hai l'Artiglio, lo sento" ringhia come un animale rabbioso. "Dammelo e sarai ricompensato. Se ti rifiuti, morirai fra atroci sofferenze".

I tuoi sensi Ramas avvertono che l'aura demoniaca dell'Autarca si sta intensificando. Improvvisamente senti un'ondata di nausea salirti dallo stomaco.

Se possiedi ancora del Poghlam, vai al **175.**
Se invece non possiedi questa pozione, vai al **285**.

118

Quando arrivate a Yua Tzhan, il sole è quasi tramontato. Anche a quest'ora le strade che portano alle quattro porte della città sono popolate da venditori ambulanti. Alcuni vengono da Bajo, la città dell'oro situata ai piedi dei Monti Hyunsei, ma la maggior parte arriva da Hotloi e da Liyulin, con i carri pieni di mercanzie esotiche.

Mentre ti avvicini alla porta nord consulti la tua bussola Siyenese, e l'ago indica che l'Artiglio di Naar si trova da qualche parte in questa grande città cinta da mura. Tu e i tuoi compagni varcate senza paura la porta ad arco e seguite un'ampia via illuminata da una lanterna, che porta nella piazza principale della città. La strada è piena di negozi aperti con tavoli colmi di mercanzia fatti apposta per indurre i cittadini a spendere i loro Ren guadagnati con fatica.

Quando entri nella piazza principale, noti che in ogni suo angolo si sono radunati piccoli gruppi di persone intente a leggere i proclami che i funzionari della città hanno affisso alle mura. Servendoti della tua Arte Ramastan dell'Interpretazione, sei in grado di tradurre i manoscritti vergati in lingua Bhanar: essi annunciano che domani sarà giorno di festa. L'Autarca Sejanoz, infatti, arriverà domani a mezzogiorno, e ogni cittadino è tenuto a rendergli omaggio quando egli passerà per le vie, accompagnato dal suo seguito.

I tuoi sensi Ramas ti dicono che l'Autarca visiterà la città per un semplice motivo: entrare in possesso dell'Artiglio di Naar. La notizia del suo arrivo imminente riaccende la tua determinazione a trovare il manufatto il piú in fretta possibile.

Mentre tu e i tuoi compagni attraversate la piazza principale, esamini i palazzi circostanti per trovare una

locanda dove sistemare i cavalli per la notte. Le case e le baracche di Yua Tzhan sono molto vicine l'una all'altra, perciò farai meglio a continuare a piedi la ricerca dell'Artiglio. Ci sono diverse locande ai lati della piazza, ma solo due hanno una stalla: la Principessa della Prateria e la Tinozza d'Oro.

Se vuoi visitare la Principessa della Prateria, vai al **273**.

Se preferisci recarti alla Tinozza d'Oro, vai al **149**.

119

Fai ricorso alla tua facoltà di mimetizzazione e poi ordini al Capitano Gildas e ai suoi ranger di aspettare, mentre lasci il tuo nascondiglio per andare in cerca del capo del drappello. Sospettando che egli possa essere uno dei due guerrieri rimasti uccisi sotto il cumulo di massi e sapendo che l'Artiglio di Naar si trova nel fodero del suo cinturone, decidi di non lasciarti sfuggire questa opportunità e di rubarglielo prima che i Bhanariani si riprendano.

Oltrepassi il cumulo di rocce che ora blocca il passo e balzi sul sentiero, ma non appena raggiungi i due corpi riversi a terra ti accorgi che nessuno dei due è il capo del drappello. Poi noti un fossato che corre parallelo al sentiero, e il tuo sesto senso Ramas ti avverte che colui che stai cercando è scampato alla frana gettandosi proprio lí dentro. Senza esitare un attimo di piú, sfoderi la tua Arma Ramas e salti nel fosso.

Una volta atterrato, vedi il tuo avversario accovacciato a nemmeno un paio di metri da te. Per un attimo vi guardate in silenzio. L'uomo impallidisce mentre i suoi occhi a mandorla si riempiono di paura, ma si riprende in fretta, estrae dal cinturone un'arma a forma di mazza – *l'Artiglio di Naar!* – e con un ghigno malvagio te la punta contro.

Un basso ronzio percorre l'aria densa di polvere, ed ecco che un attimo dopo un fascio di fiamma nera erompe dalla punta del temibile manufatto. Mentre il flusso di energia sovrannaturale si dirige verso di te, reagisci d'impulso e ti tuffi a terra nella speranza di levarti dalla sua traiettoria.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino. Se possiedi l'Arte Superiore del Fiuto, aggiungi 1 al numero che hai estratto.

Se ora il tuo punteggio è 2 o meno, vai al **308**.
Se va da 3 a 7, vai al **278**.
Se è 8 o piú, vai al **147**.

120

Reciti silenziosamente le parole dell'incantesimo della Confraternita – *Controllo mentale* – e ne dirigi il potere sul chiromante, il quale diventa improvvisamente docile ai tuoi comandi.

Gli dici di togliersi l'anello col sigillo e di dartelo, e lui ubbidisce; poi gli ordini di dimenticare di aver visto te e i tuoi compagni. L'uomo annuisce senza proferire parola, quindi cade in un sonno profondo.

(Annota nel tuo Registro di Guerra l'Anello di Tigre come Oggetto Speciale che indosserai sull'indice

della mano destra. Non devi rinunciare a nessun Oggetto Speciale se possiedi già il numero massimo di oggetti permesso.)

Per proseguire, vai al **295**.

121

Le guardie abbassano lentamente le lance; quella piú alta sorride e, con un cenno d'assenso del capo, ti fa capire che crede alla tua storia. Indica le stalle e ti dice che quella è la strada piú breve per lasciare la caserma. Mentre vi avvicinate al portone aperto, egli ordina ai soldati di farvi passare dalla porta che si trova sul lato opposto dell'edificio e che dà sulla strada. Rivolgi in silenzio una preghiera a Ishir per ringraziarla dell'aiuto, poi assieme ai tuoi compagni ti fai strada tra i cavalli e i cavalieri che affollano la stalla e ti dirigi verso l'uscita.

Vai al **347**.

122

Nell'istante in cui la lama colpisce l'impugnatura dell'Artiglio, un accecante lampo di luce rossastra riempie l'aria attorno a te, e una forte esplosione ti fa cadere a terra: perdi 4 punti di Resistenza.

Stordito e ansimante, ti alzi in piedi a fatica e ti avvicini al blocco di pietra, che ora è avvolto da volute di fumo grigiastro. Con tuo grande disappunto scopri che l'Artiglio è ancora intatto e, nonostante l'enorme scarica di energia rilasciata dal tuo colpo, ti accorgi che sull'asta nodosa non vi è segno alcuno.

La lama della tua Arma Ramas, però, è intaccata e annerita nel punto in cui ha colpito l'asta dell'Artiglio. (Questo danno causa una permanente riduzione di 1 punto al bonus di Combattività che essa ti assicurava. Modifica di conseguenza i punteggi nella tua lista degli Oggetti Speciali.)

Vai al **228**.

123

Un torpore improvviso si impadronisce del tuo corpo e una luce biancastra ti acceca la vista. Un attimo dopo hai l'impressione di cadere in un abisso infinito.

Uno dei proiettili sparati dalle guardie ti ha trapassato il cranio ed è penetrato nel cervello: fortunatamente la morte giunge rapida e indolore.

Purtroppo la tua missione si conclude qui, nella Torre Scarlatta di Zuda.

124

Fai ricorso ai tuoi poteri sugli Elementi per creare un turbine di polvere che inghiotte la donna minacciosa. La polvere la nasconde dalla vista, anche se non rompe l'influenza ipnotica che esercita sui tuoi compagni. Temendo di dover affrontare una potente strega, abbandoni l'attacco ricorrendo agli Elementi di cui hai il controllo e provi a pensare ad un'arma piú efficace da usarle contro.

Se possiedi l'Arte Superiore dell'Alchimia Ramas e vuoi usarla, vai al **151**.

continua

Se possiedi l'Arte Superiore del Magi-Magic e vuoi usarla, vai al **53**.

Se possiedi l'Arte Superiore del Raggio Ramas e vuoi usarla, vai al **281**.

Se non possiedi nessuna di queste Arti Superiori o preferisci non usarle, vai invece al **164**.

125

Ritorni nell'anticamera, ma mentre stai levando il chiavistello alla porta che immette nella mensa, senti un campanello d'allarme e le voci roche dei Bhanariani echeggiare dall'altra parte. Ascolti le loro grida e il tuo cuore ti balza in petto quando ti rendi conto che i tuoi compagni sono stati scoperti.

Vai al **239**.

126

Sfoderi l'Arma Ramas e la sollevi pronto a colpire, mentre uno dei mostri alati cala verso di te. La creatura atterra su un masso vicino e ripiega velocemente le grandi ali simili a quelle di un enorme pipistrello. Lo stomaco ti si serra alla vista di quel corpo possente ricoperto da centinaia di aculei mortali. Dalle enormi fauci spalancate vedi colare una bava fetida e biancastra mentre la creatura, sollevandosi sui talloni, si prepara all'attacco.

Bavazanur Leader (Agarashi Alato):
Combattività 42 Resistenza 40

Il tuo nemico è immune al Laser Ramas (ma non al Raggio Ramas).

Se vinci il combattimento contro la creatura alata, vai al **36**.

127

Ti muovi velocemente dal momento che vuoi attraversare il fiume prima che i soldati ritornino. Ti immergi per primo, nuoti controcorrente e raggiungi il primo pilastro di pietra. Una volta trovato un appoggio sicuro, fai cenno a Gildas di seguirti. Presto siete tutti e quattro in acqua, assicurati al pilastro di pietra. Guadagnate lentamente la via verso l'altra sponda e, una volta sani e salvi dall'altra parte, approfittando dell'oscurità vi dirigete verso Zuda.

La strada d'accesso alla città è strettamente controllata dai soldati Bhanariani. Quasi vi scontrate con una di queste pattuglie in perlustrazione e siete costretti a nascondervi nella capanna vuota di un taglialegna.

Vai al **3**.

128

"Avanti! Dobbiamo seguire il nemico senza un attimo di indugio" Ordina Gildas ai suoi compagni ormai esausti, tentando di spronarli. "Dobbiamo recuperare l'Artiglio a tutti i costi!"

"Aspetta, Capitano" dici. "Il nemico è troppo forte, troppo numeroso e in posssso di un'arma in grado di ucciderci tutti in un sol colpo. Non ricordi cosa è successo al Passo Sunderer? Hai già perso uno dei tuoi uomini migliori. Non vorrai rischiare anche la vita degli altri?"



(fig. 8) Il Conda Grigio è vicinissimo al viso di Gildas.

"Stai venendo meno all'impegno che hai preso di recuperare l'Artiglio, signore Ramas?" domanda lui, con tono di vago rimprovero.

"No, capitano Gildas" replichi tu. "Per niente. Penso che sia meglio inseguire il nemico a distanza di sicurezza. I Bhanariani possono anche scappare con l'Artiglio di Naar, ma non possono tenerlo per sempre. La gemma che hai incastonato nell'asta ci guiderà a lui, non importa dove esso sia nascosto".

"Hai ragione, Grande Maestro", risponde Gildas con aria di scusa. "Prima di tutto dovremmo riposarci e riprendere le forze. Poi potremo dare la caccia al nemico e recuperare l'Artiglio maledetto prima che le guardie abbiano il tempo di consegnarlo all'Autarca Sejanoz".

A meno che tu non possieda l'Arte Superiore del Fiuto, ora devi consumare un Pasto, oppure perdere 3 punti di Resistenza.

Per proseguire, vai al **201**.

129

Dopo circa mezz'ora di fatica, finalmente la serratura si sblocca e la porta della stalla si spalanca.

Per proseguire, vai al **168**.

130 *(fig. 8)*

Per gran parte del giorno cavalcate attraverso un'infinita distesa erbosa senza mai scorgere il nemico. È quasi notte quando i tuoi occhi da falco individuano

all'orizzonte una colonna di fumo che sale nell'aria tranquilla della sera. Fai fermare i ranger e intensifichi la vista: il fumo si alza da una piccola macchia di alberi, perciò sospetti che le Guardie Imperiali si siano accampate lí per la notte, intente a cucinare e convinte di aver seminato te e i tuoi compagni.

Informi gli altri di ciò che hai visto prima di continuare lungo la strada pianeggiante. A un miglio dalla macchia d'alberi, lasci il sentiero e smonti da cavallo. Ordini al Sergente Paviz e al Ranger Yalin di rimanere a guardia dei cavalli, mentre tu e il Capitano andate a perlustrare l'accampamento nemico.

Procedete fianco a fianco verso il boschetto, nascosti dal buio della sera e dall'erba alta che vi arriva fino alla cintola. Vi trovate a circa cento metri dall'accampamento nemico quando Gildas emette un'esclamazione soffocata. Ti volti a guardarlo, e il sangue ti si ghiaccia nelle vene quando ti accorgi che la sua faccia si trova a pochi centimetri da un Gray Conda, un velenosissimo serpente che vive nelle pianure Bhanariane. Il rettile è ritto sul collo, la testa schiacciata pronta a scattare in avanti e a mordere gli occhi del tuo compagno.

Se possiedi l'Arte Superiore del Controllo Animale, vai al **70**.

Altrimenti, vai al **56.**

131

Una pallottola ti ferisce al fianco (perdi 2 punti di Resistenza) e danneggia la Faretra.

Devi cancellare metà di tutte le Frecce che hai, arrotondando il numero per eccesso.

Per continuare, vai al **287**.

132

Guidi i tuoi compagni verso est, ma con sgomento scopri subito che la strada è bloccata da una dozzina di terrificanti Xanon. Con riluttanza sei costretto a tornare sui tuoi passi verso le antiche rovine per timore di finire travolto dagli zoccoli possenti dei mostri. Mentre vi avvicinate alle rovine, una pioggia di frecce passa sibilando sopra le vostre teste: il capobranco Xanon sta tentando di uccidervi prima che raggiungiate le antiche mura di pietra.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino. Se possiedi l'Arte Superiore dell'Assimilazione, aggiungi 1 al numero che hai estratto.

Se il punteggio totale è 4 o meno, vai al **145**.

Se è 5 o piú, vai al **193**.

133

Paghi il pedaggio, ma il caporale si fa sospettoso quando esamina le due monete d'oro. La valuta di Sommerlund è una rarità in questa parte del Magnamund.

Se vuoi chiedere al caporale che ti alzi la sbarra e che ti faccia passare, vai al **231**.

Se decidi di dargli altre due Corone d'Oro per far dissipare i suoi sospetti, vai al **280**.

134

Ordini ai tuoi compagni di sollevare i cappucci dei mantelli per nascondere i visi e poi di seguirti mentre ti avvicini a un carro in fila davanti all'entrata principale. Balzate silenziosamente sul retro del carro e vi nascondete tra il carico, vi accovacciate ed aspettate pazientemente che il veicolo entri nella caserma. Poco dopo esso si mette in moto, e tu sbirci da un buco nella tela che lo ricopre e riesci a vedere gli edifici interni della caserma. Il carro prosegue lentamente lungo uno stretto passaggio verso una piazza oltre la quale si trovano le dispense della cucina. Raggiungi carponi il fondo del carro e ti fermi vicino all'asse posteriore. Poi, quando il veicolo esce dalla viuzza, fai cenno ai tuoi compagni di seguirti: uno dopo l'altro, saltate silenziosamente a terra.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino. Se possiedi l'Arte Superiore del Fiuto, aggiungi 1 al numero che hai estratto.

Se il tuo totale ora è 3 o meno, vai al **165**.
Se è 4 o piú, vai al **66**.

135

Pronunci le parole dell'incantesimo della Confraternita – *Scudo invisibile* – ed ecco che un disco biancastro e opaco prende forma sopra di te. Un attimo dopo il masso si disintegra contro di esso con un fragoroso *crack!* La pietra va in mille pezzi e qualche scheggia ti si conficca nelle gambe e nell'addome: perdi 1 punto di Resistenza.

Per proseguire, vai al **339**.

136

Segui Gildas e gli altri su per un'ampia scalinata a chiocciola che conduce in cima alla torre. Mentre sali, le lanterne appese al muro si accendono spontaneamente una dopo l'altra, illuminando gli scalini di pietra di una intensa luce gialla.

Una volta in cima alla torre, entrate in una principesca camera da letto, le cui numerose lanterne sono già accese. Un grosso tronco di legno arde tra le fiamme dietro la graticola del caminetto. Tutto sembra pronto per una calorosa accoglienza... eppure uno spesso strato di polvere ricopre la superficie di ogni ripiano, ogni tavolo e ogni sedia. La stanza è ben arredata, ma nessuno vi entra da oltre un anno.

Questa enorme stanza circolare è dominata per metà da un'imponente finestra a graticcio, da cui puoi vedere tutta Zuda. Attraversi in fretta la camera e dalla finestra getti uno sguardo sul cortile: è completamente invaso dai Bhanariani, e tu ti senti in trappola.

Alzi lo sguardo verso la piazza del mercato. La tenda dell'Autarca è ben visibile, e accanto ad essa anche l'idolo dalla testa di tigre. Ad un certo punto vedi la testa di quest'ultimo ruotare verso di te, e un attimo dopo due sottilissimi raggi luminosi fuoriescono da quegli occhi di fuoco. Prima che tu possa distoglierne lo sguardo, essi colpiscono la finestra, e tu vieni investito da un accecante bagliore.

Se possiedi l'Arte Superiore della Liberazione, vai al **171**.

Altrimenti, vai al **188**.

137

Dietro il ritratto scopri una cassaforte a muro. Al centro dello sportello di ferro c'è una tastiera le cui cifre vanno da 0 a 9. Il tuo sesto senso ti dice che, digitando correttamente i primi tre numeri della combinazione, la cassaforte si aprirà.

La prima cifra della sequenza corrisponde al numero dei ranghi dell'addestramento Ramas per cui il Principe del Sole supera il Gran Barone Ramas.

Il secondo numero è equivalente al numero iniziale dei ranger al comando di Gildas, compreso il capitano stesso.

Il terzo numero è uguale alla quantità di isole che si trovano nel Golfo settentrionale del Mare di Chai.

Se pensi di aver indovinato i tre numeri, vai al paragrafo ad essi corrispondente.

Se non sei in grado di determinare la soluzione dell'indovinello, vai invece al **294**.

138

Mentre ti avvicini alle rovine, l'erba alta lascia il posto a una vegetazione piú bassa. State cavalcando lungo il fiume prosciugato che attraversa questo antico villaggio, quando improvvisamente avverti un forte rumore di zoccoli proveniente da nord; subito ordini ai tuoi compagni di fermare i cavalli. Per avere una visuale migliore, ti alzi in piedi sulla schiena del cavallo e intensifichi la vista. Un brivido ti corre lungo la schiena quando scorgi un gruppo di strane creature avvicinarsi alle rovine a velocità incredibile. Hanno corpi neri simili a quelli dei tori, teste di coccodrillo e schiene muscolose coperte da un'irta criniera. Sono dotati di quattro zampe possenti e di due arti anteriori artigliati, tra i quali stringono delle lance rudemente ricavate da tronchi di pino di Vanchou. Informi Gildas di quello che hai appena visto, ed egli se ne esce in un'esclamazione strozzata.

«Gli Xanon!» esclama. «Che Ishir ci salvi!»

Se vuoi restare a combattere le terribili creature, vai al **245**.

Se invece desideri allontanarti, vai al **132**.



139

Le guardie a cavallo si avvicinano e vi circondano. L'ufficiale è un soldato dall'aspetto signorile e dai baffi sottili. Guardando con disprezzo i vostri vestiti malconci, vi chiede: "Cosa fanno quattro umili pastori in questa città, di notte?"

Tu rispondi: "Siamo venuti per consegnare dei cavalli alla caserma".

L'ufficiale scuote lentamente il capo, facendo capire che non crede alla tua storia. "Siete tutti in arresto!" ordina e, con un colpo di frustino fa cenno ai suoi uomini di smontare da cavallo e bloccarvi.

Gildas è il primo a reagire: afferra l'ufficiale per il cinturone e lo tira giú dalla sella. Tu e gli altri seguite il suo esempio e in un batter d'occhio tirate giú da cavallo e immobilizzate i suoi uomini. Poi montate in sella ai loro cavalli e partite al galoppo, lasciando le guardie a terra prive di sensi.

Per proseguire, vai al **212**.

140

Apri rapidamente il tappo sigillato e lasci scivolare sul palmo della mano un papiro arrotolato. Sulla pergamena c'è un messaggio di Rimoah, nel quale ti dice che l'Artiglio di Naar non deve assolutamente cadere nelle mani dell'Autarca Sejanoz.

Ti esorta poi a trovarlo e a distruggerlo. Se ciò non fosse possibile, lo dovrai portare nella città di Pensei, dove ti metterai in contatto con Lord Ghadra, il messo di Dessian, che provvederà alla sua distruzione. Lord Ghadra ti aiuterà anche a ritornare a Sommerlund.

Per continuare, vai al **310**.

141

Il sergente dà l'allarme, e tu e i tuoi compagni venite circondati da un gruppo di sentinelle che, con le lance puntate contro di voi, vi costringono ad arrendervi. Poi il sergente vi denuncia come potenziali ladri e ordina che le vostre armi e il vostro equipaggiamento vengano confiscati. Poi venite portati in prigione.

Non appena la pesante porta della cella viene chiusa alle tue spalle, ti metti a cercare una via d'uscita. Provi a forzare la serratura, ma il tuo tentativo è reso vano dal ritorno del sergente e delle guardie. Con loro c'è il capo della Guardia Imperiale, lo stesso cui hai sottratto l'Artiglio di Naar. Questi ha con sé il terribile manufatto e, non appena la porta di ferro viene aperta, te lo punta contro. Il fascio di energia che ne fuoriesce è potentissimo, e nel ristretto spazio della cella non c'è via di scampo. In un batter d'occhio, tu e i tuoi compagni venite circondati e divorati dall'ardente sfera di fuoco.

La tua vita e la tua missione finiscono tragicamente qui, nella prigione di Yua Tzhan.

142

Salti e il comandante si scansa, ma poi ti attacca con la lancia. Vieni ferito al petto dalla punta della lancia e cadi rovinosamente da cavallo sbattendo la testa contro il selciato e perdendo i sensi.

Purtroppo, non ti risveglierai. Prima che i ranger possano accorrere in tuo aiuto, il comandante ti finisce conficcandoti la punta della lancia nel cuore. La tua morte giunge istantanea.

La tua vita e la tua missione finiscono tragicamente qui.

143

Con crescente timore e con il cuore che vi batte forte nel petto, seguite il sentiero che penetra nella Foresta Vanchou. Una volta nel bosco misterioso, venite avvolti da un silenzio pressoché assoluto, quasi che le bestie e gli uccelli che abitano qui avessero percepito la presenza di intrusi.

Vi siete inoltrati per poco piú di un chilometro nell'insalubre foresta quando vi imbattete nei resti di un carro abbandonato lungo il bordo del sentiero. Un grande corvo nero, appollaiato in cima allo sportello posteriore, si mette a gracchiare rabbiosamente non appena vi vede.

Se possiedi l'Arte Superiore del Controllo Animale, vai al **329**.

Se non possiedi questa Arte Superiore, vai al **170**.

144

Ti scagli in avanti e attraversi la sala della mensa in direzione dell'arcata. Non appena ti vedono arrivare, i ranger esultano con grida di 'evviva'.

Quando sei di nuovo con loro, comunichi sia buone che cattive notizie. "Ho recuperato l'artiglio di Naar, ma temo che i guai siano appena iniziati. Dobbiamo fuggire in fretta, sento che i nemici ci stanno accerchiando".

Il tuo sesto senso non ti inganna. La notizia di un combattimento in corso nella sala della mensa si sta diffondendo in fretta nella caserma, e gruppi di Bhanariani armati fino ai denti stanno arrivando da ogni parte. La situazione potrebbe farsi disperata: devi trovare al piú presto una via d'uscita!

Vai al **57**.

145

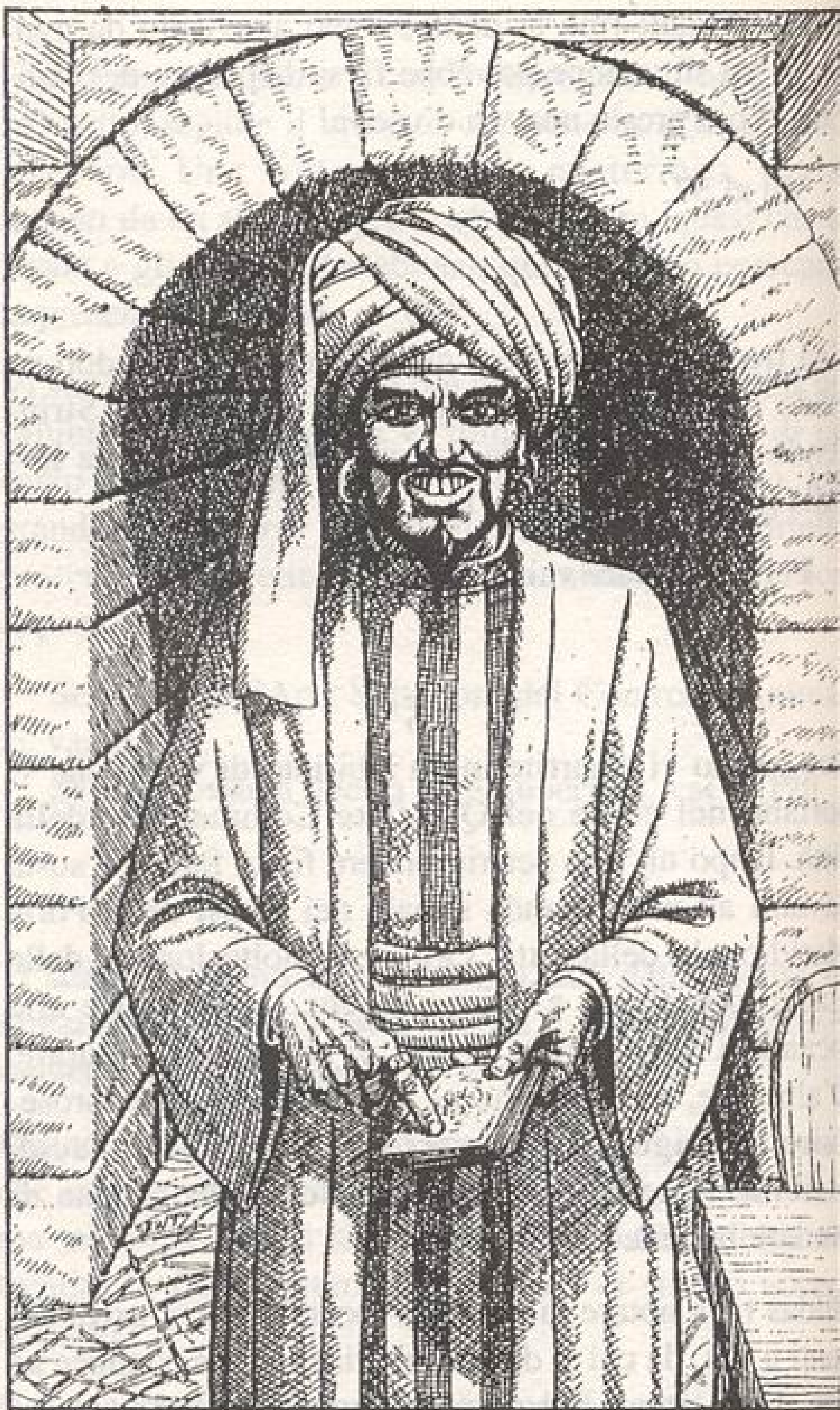
Una freccia ti si conficca nella coscia, strappandoti un grido di dolore: perdi 3 punti di Resistenza. Stringendo i denti, afferri la freccia arrugginita, te la levi dalla gamba e la scagli via.

Per continuare vai al **304**.

146

Ben presto vi smarrite in un labirinto di vicoli che vi portano nel cuore del Quartiere Commerciale della città. Dopo un'ora, per riprendere fiato, fate una sosta davanti ad una locanda situata nei pressi della Porta Meridionale della città. Ora siete molto lontani dalla piazza principale e hai paura che se ritornaste alla locanda a riprendervi i cavalli, vi potrebbero catturare. D'altronde, sai bene che ne avrete bisogno per proseguire il lungo viaggio verso Pensei, perciò decidi assieme ai ranger di trovarne degli altri prima di lasciare la città.

Gildas ti fa notare la modesta locanda che si trova davanti a voi, da cui si diparte un vialetto che conduce ad una stalla situata sul retro. Vi avvicinate furtivamente alla porta della stalla e quando tenti di aprirla con un lieve calcio, scopri che è saldamente chiusa a chiave.



(fig. 9) Fanshalla, il chiromante.

Se possiedi l'Arte Superiore della Difesa, vai al **237**.
Se non possiedi quest'Arte, vai al **313**.

147

Quando atterri sul fondo polveroso, la sfera di fiamme magiche vola sopra la tua testa e traccia un solco profondo lungo la parete del fosso. Ti copri il capo con le braccia per proteggerti dalle scintille che cadono tutt'intorno, mentre il leader delle Guardie Imperiali impreca furibondo e si appresta a finirti con una seconda scarica di fuoco nero.

Per proseguire, vai al **43**.

148

Fai ricorso ai tuoi poteri psichici e colpisci l'Autarca con il Laser Ramas. La potenza del tuo attacco lo fa rabbrividire. Egli molla la presa, e i ranger cadono in terra. Poi si volta verso di te: "Dammi l'Artiglio!" tuona. "Dammi l'Artiglio ed io risparmierò le vostre inutili vite!"

Se obbedisci all'ordine dell'Autarca, vai al **35**.
Se decidi di rifiutare, vai al **338**.

149 *(fig. 9)*

Lasciate i cavalli nella stalla e attraversate un corridoio col soffitto ad arco che porta all'osteria della Tinozza d'Oro, dove un fuoco caldo e un odore invitante di carne arrosto vi danno il benvenuto. I clienti vi riservano solo una rapida occhiata mentre vi fate

strada verso il bancone e cercate di attirare l'attenzione dell'oste.

Il proprietario della taverna è un uomo rotondo, dalle guance lentigginose e dal sorriso facile. Gli chiedi il prezzo della stalla e aggiungi subito che tu e i tuoi amici non avete bisogno di camere per la notte. "Cinque Ren per cavallo" dice lui, "inclusa la biada. Potete pagare la mattina quando venite a riprenderli".

Uscendo dalla locanda, venite avvicinati da un uomo di colore con un turbante in testa che si presenta come Fanshalla, chiromante di fama. Egli estrae dalla tasca un mazzo di carte e si offre di usarle per predirti il futuro.

Fanshalla, il chiromante, si avvicina a te.

Se accetti l'offerta dell'uomo, vai al **197**.
Se rifiuti la sua offerta, vai al **62**.

150

Mentre il sole sorge all'orizzonte, cominci ad intravedere la Muraglia Chai in tutta la sua lunghezza. Osservi le tre grandi fortezze di Xian, Kinani e Jhung. Le alte mura merlate di Fort Jhung sono proprio di fronte a te e, mentre ti avvicini, noti qualcosa di inaspettato che ti fa tirare un sospiro di sollievo.

Vai al **350**.

151

Reciti le parole dell'Incantesimo della Confraternita – *Controincantesimo* – e lo indirizzi contro la giovane, la quale viene percorsa da un brivido. Per qualche secondo i ranger non subiscono piú il potere di quella voce ipnotica, ma la perdita di energia che ti è costato l'utilizzo dell'incantesimo ti lascia vulnerabile ad attacchi psichici: la donna lo intuisce e approfitta dell'occasione per vendicarsi.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino. Se possiedi l'Arte Superiore dello Scudo Ramas, aggiungi 3 al numero che hai estratto. Se il tuo punteggio di Resistenza è 15 o meno, sottrai 2.

Se il tuo punteggio totale è ora 4 o meno, vai al **337**.
Se è 5 o piú, vai al **101**.

152

Fate irruzione nelle stalle e trovate sette cavalli e un mulo. Gildas, con la sua esperienza, sceglie i cavalli migliori mentre tu aiuti i ranger a sistemare le selle e le briglie. Una volta pronti, monti a cavallo e parti seguito dai tuoi compagni. Sfortunatamente il taverniere ha sentito dei rumori provenienti dalle stalle. Oltrepassate la finestra della sua camera, ma lui riesce a far fuoco col suo fucile Bor.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino.

Se il numero che hai estratto va da 0 a 4, vai al **52**.
Se va da 5 a 9, vai al **131**.

153

Fai ricorso alle tue capacità canore per placare l'ira dell'uomo con il suono calmo e ipnotico della tua

voce. Grazie al tuo potere, improvvisamente lo sconosciuto si fa tranquillo e segue i tuoi ordini mentali: dice ai suoi compagni di aver commesso un errore, e che voi non siete i nomadi che lo hanno truffato. I suoi compagni, imbarazzati per l'errore commesso, vi vogliono offrire della birra ma tu ti avvii alla porta e rifiuti cortesemente l'invito.

Vai al **295**.

154

Stai lottando per liberare il piede intrappolato, quando all'improvviso una delle creature alate sbuca dalle nuvole e scende in picchiata verso il burrone. Stringe tra gli artigli anteriori una grande pietra, e mentre plana su di te scarica il masso sul tuo corpo indifeso.

Se possiedi l'Arte Superiore Magi-Magic e desideri usarla, vai al **266**.

Se possiedi l'Arte Superiore dell'Alchimia Ramas e desideri usarla, vai al **135**.

Se possiedi l'Arte Superiore degli Elementi e desideri usarla, vai al **51**.

Se non possiedi nessuna di queste Arti Superiori, o se preferisci non usarle, vai al **230**.

155

Fai una bella dormita e al risveglio ti senti riposato e rinvigorito: recuperi 3 punti di Resistenza.

Poco dopo l'alba togliete l'accampamento e vi mettete in viaggio verso est attraverso una zona paludosa. In un primo momento il terreno poroso è un sollievo rispetto alle rocce frastagliate e alle radici contorte cosí diffuse nella Foresta di Angfeng. Ma poi esso degenera in un'infida palude che vi costringe a deviare verso sud.

Per due giorni e due notti attraversate territori umidi, cibandovi della flora e della fauna tipiche di questa regione inospitale. A mezzogiorno del terzo giorno avvistate un ponte in pietra che attraversa il fiume Heng, nei dintorni di una città chiamata Zuda. I ranger sono eccitati all'idea di lasciare finalmente le regioni paludose infestate di zanzare, ma il loro entusiasmo si placa quando intensifichi la vista e osservi con maggior attenzione questa città di frontiera Chai.

Vai al **206**.

156

Non appena entrate nell'accampamento, venite circondati da una decina di bambini ridenti che corrono a fianco dei vostri cavalli offrendo loro manciate di biada.

Mentre vi avvicinate all'accampamento, dalla tenda piú grande esce un vecchio con addosso una tunica macchiata di sudore che vi saluta. L'uomo si porta alla fronte una mano abbronzata e coperta di rughe per proteggersi gli occhi dal bagliore del sole e vi chiede se volete comperare qualcosa.

Se decidi di mercanteggiare con il vecchio pastore, vai al **181**.

Se preferisci declinare l'offerta, vai al **58**.

157

La pressione eccessiva fa esplodere il cilindro con la potenza di un geyser. I frammenti affilati di ferro colpiscono alcuni dei soldati, mentre altri vengono accecati e storditi da getti di vapore bollente.

Vai al **47**.

158

Sussurri le parole dell'incantesimo della Confraternita – *Silenzio* – e le dirigi verso la zona vicino al fuoco affinché ti aiuti a raggiungere il leader addormentato senza essere scoperto. Poi, facendo molta attenzione, ti avvicini furtivamente e allunghi la mano per afferrare la coperta arrotolata con dentro l'Artiglio.

Il leader delle guardie è del tutto ignaro della tua presenza, ma non appena le tue dita si serrano sul cuscino, vieni travolto da conati di vomito e il tuo cuore si mette a battere all'impazzata. Senti che dall'artefatto si emana una potente aura malvagia che assale i tuoi sensi e ti fa ansimare in preda allo shock. Improvvisamente l'incantesimo si interrompe, e il capo del drappello si sveglia con un sussulto. Prima che possa reagire, gli strappi la coperta arrotolata da sotto la testa e balzi in avanti.

Il cuore ti batte selvaggiamente nel petto mentre corri verso i ranger che si trovano sul lato piú lontano della macchia: hanno disperso i cavalli Bhanariani e stanno aspettando con ansia di vederti comparire. Mentre corri tra gli alberi, senti il capo del drappello ordinare ai suoi uomini di catturarti.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino.

Se il numero estratto è 3 o meno, vai al **195**.

Se va da 4 a 6, vai al **39.**

Se è 7 o piú, vai al **275**.

159

Fermi il cavallo davanti al caporale assonnato, che ti chiede di pagare un pedaggio per far passare te e i tuoi compagni. “Sono 5 Ren a cavaliere, in tutto fanno 20 Ren”.

Se hai 20 Ren e vuoi pagare il dazio, vai al **241**.

Se non hai soldi, ma vuoi pagare la somma equivalente in Corone d'Oro (20 Ren = 2 Corone d'Oro), vai al **133**.

Se non vuoi o non puoi pagare il dazio, vai al **297**.

160

I tuoi riflessi sono meno rapidi a causa della fatica per il lungo viaggio. Resti indietro e vieni travolto dall'impeto della valanga di fango che scende fragorosamente nella strada. Poi cadi da cavallo e perdi i sensi. Ti viene cosí risparmiata l'agonia di una morte per soffocamento nel fango che cola senza sosta.

La tua vita e la tua missione si concludono tragicamente qui, sulle Colline Honah.

161

Rotoli su un fianco, ma non riesci ad evitare che i denti del Conda ti sfiorino il collo. Gildas afferra la

spada e con mossa rapida decapita il serpente, la cui testa rotea in aria, seguita da un rivolo di veleno verdastro.

Con mano tremante ti tocchi il collo e poi ti guardi le dita: sono sporche di sangue. Senti un'ondata di nausea salirti allo stomaco, mentre la vista ti si annebbia: il veleno mortale comincia a fare effetto. Fai ricorso all'Arte Superiore della Medicina per contrastare il veleno, ma prima che le tue difese innate abbiano la meglio, il tuo corpo viene percorso da dolorosissimi spasmi muscolari: perdi 5 punti di Resistenza.

Per proseguire, vai al **335**.

162

Il tuo coraggioso stratagemma funziona: il soldato che si trova dall'altra parte della porta obbedisce al tuo ordine, credendo che tu sia il capo del drappello.

Ti lasci scappare una risatina silenziosa mentre ti allontani dalla porta dell'anticamera. Poi estrai la tua Arma Ramas e ti avvicini alla stanza, deciso ad affrontare il capo del drappello.

Vai al **260**.

163

Improvvisamente una bianca luce accecante ti impedisce di vedere. Un torpore spaventoso si impossessa del tuo corpo, e a poco a poco ti sembra di cadere in un abisso senza fondo.

Una delle frecce dei soldati ti ha colpito in fronte ed è penetrata nel tuo cervello. Fortunatamente la tua morte è veloce ed indolore.

Purtroppo la tua vita e la tua missione si concludono qui, nella caserma di Yua Tzhan.

164

Sfoderi l'Arma Ramas e ti lanci alla carica. Galoppi veloce oltre i tuoi compagni, ma quando raggiungi la strega in mezzo al sentiero, vieni colpito da un improvviso fulmine di energia psichica.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino. Se possiedi l'Arte Superiore dello Scudo Ramas, aggiungi 3 al numero che hai estratto.

Se adesso il tuo punteggio totale è 6 o meno, vai al **25**.

Se è 7 o piú, vai al **208**.

165

Salti giú dal carro e, atterrando sul lastricato, posi male il piede e ti sloghi una caviglia: perdi 1 punto di Resistenza. I ranger si affrettano ad aiutarti: Gildas e Paviz ti sollevano e ti portano al riparo in un'entrata buia. Qui usi i tuoi poteri curativi Ramas per medicare i legamenti lacerati e poi rivolgi la tua attenzione alla porta contro la quale sei appoggiato. Provi a girare la maniglia e scopri che è aperta. Ti infili dentro, fai cenno ai ranger di seguirti e, quando siete tutti dentro, chiudi la porta e tiri il robusto chiavistello.

Per proseguire, vai all'**11**.

166

All'improvviso ti ricordi delle ultime parole proferite dal vecchio erborista che incontrasti nella Foresta di Vanchou: "...e la chiave aprirà la porta della mia casa a Zuda: la Torre Scarlatta".

Recuperi la chiave dallo Zaino e la inserisci nella serratura. Ti accorgi che è quella giusta e, mentre la giri, la porta massiccia di fronte a te si apre senza fare rumore. Entri rapidamente e quindi fai cenno ai ranger di seguirti. "Da questa parte!"

Una volta entrati tutti e tre, chiudi la porta con il chiavistello.

Per proseguire, vai al **136**.

167

Il tuo sesto senso Ramas ti avverte che uno stormo di creature volanti sta volteggiando nel cielo sopra di te, nascosto dalla fitta coltre di nubi. Ti affretti ad avvertire i ranger della loro presenza, ed essi si nascondono dietro alle rocce. Grazie alla tua prontezza di riflessi non vengono scoperti dai mostri alati, ma proprio mentre l'ultimo passa volando sopra la tua testa, vedi qualcosa che ti fa ghiacciare il sangue nelle vene.

Vai al **296**.

168

Entrate nella stalla e trovate sette cavalli e un mulo. Gildas, grazie alla sua esperienza, sceglie i cavalli migliori e tu aiuti i ranger a sistemare le selle e le briglie. Non appena avete finito di bardare gli animali, lasciate la stalla e vi dirigete verso la Porta Meridionale della città. La trovate aperta, e le sentinelle assonnate, che la sorvegliano, non vi notano nemmeno mentre avanzate adagio sotto l'arco della porta e lasciate la città. La strada che avete imboccato attraversa numerosi insediamenti di pastori per poi salire dolcemente sulle Colline Honah.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino.

Se il numero estratto va da 0 a 4, vai al **202**.
Se va da 5 a 9, vai al **194**.

169

Ti avvicini e tiri indietro la gamba destra pronto a colpire l'uomo in pieno viso, ma prima che tu riesca a sferrare il tuo attacco ti ritrovi una pistola Bor puntata contro: il capo del drappello ghigna crudelmente e preme il grilletto.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino. Se possiedi l'Arte Superiore del Fiuto, aggiungi 1 al numero che hai estratto.

Se il numero totale è 2 o meno, vai al **279**.
Se va da 3 a 8, vai al **307**.
Se è 9 o piú, vai al **190**.

170 *(fig. 10)*

Continui lungo il sentiero finché non scorgi una figura lontana, in piedi in mezzo alla via. Mentre ti avvicini vieni percorso da un brivido premonitore: la figura è quella di una bellissima giovane con la pelle bianca



(fig. 10) Una donna bellissima vi fa cenno di avvicinarvi.

come il latte e una folta chioma di capelli lucenti che le ricadono sul corpo snello. La fanciulla è avvolta in un abito di mussola dalle linee morbide, e i suoi occhi scuri luccicano invitanti quando ti chiede di avvicinarti con una suadente voce ipnotica.

Se possiedi l'Arte Superiore dello Scudo Ramas, vai al **32**.

Se non possiedi quest'Arte, vai al **223**.

171

Senti una fitta lancinante che dagli occhi ti arriva fino alla nuca: perdi 2 punti di Resistenza. Perdi l'equilibrio e barcolli agonizzante, ma fai subito ricorso alle tue facoltà Ramas della Medicina per calmare il dolore e riacquistare la vista. Gli occhi hanno quasi recuperato la loro capacità visiva, quando d'un tratto senti un rumore di vetro infranto e i tuoi compagni urlare terrorizzati. Temi che un proiettile sparato dal nemico abbia distrutto la grande finestra della torre, ma quando riesci finalmente a vedere di nuovo, capisci che si tratta di qualcosa di ben piú grave!

Vai al **200**.

172

Lasci andare la corda tesa dell'arco e fai partire una freccia verso le fauci spalancate della creatura. Il mostro tenta di schivare il tuo missile, ma non riesce a sfuggire alla tua infallibile mira. Il dardo va a conficcarsi nell'occhio sinistro della bestia, la quale precipita verso terra ormai priva di sensi. Ti tuffi per evitare

che la carcassa ti travolga, ma, nell'attimo in cui essa rimbalza contro le rocce, i suoi lunghi aculei cornei ti graffiano in profondità: perdi 2 punti di Resistenza.

Per proseguire, vai al **18**.

173

Prima di tirare la freccia, pronunci le parole magiche dell'incantesimo del Regno Antico – *Penetra*. Poi fai partire il tuo missile, che sibila verso il lontano cannone, entra nel cilindro e buca la superficie di ferro con effetto devastante.

Vai al **29**.

174

Tu e i tuoi compagni correte lungo il vicolo e vi perdete nel dedalo di stradine e gallerie che attraversa questo quartiere di Yua Tzhan. Una volta certo che le Guardie abbiano perso le vostre tracce, ti fermi, e alla luce di una taverna ti medichi le ferite e consulti la tua bussola Siyenese. La tua mente ora è concentrata sull'Artiglio di Naar: devi recuperarlo prima che l'Autarca Sejanoz arrivi in città.

Seguito dai tuoi compagni, ti avvii nella direzione indicata dall'ago della bussola; questo ti guida verso il quartiere militare, situato sul lato est della piazza principale. Percorrete un viale ai cui lati si trovano numerosi negozi, e arrivate davanti a una caserma affollata. Sia la bussola Siyenese che il tuo sesto senso Ramas ti dicono che l'Artiglio di Naar si trova da qualche parte dentro a quell'edificio pieno zeppo di soldati.

Se vuoi provare a penetrare nella caserma senza che ti scoprano, vai all'**81**.

Se decidi di osservare l'edificio nascondendoti in una buia entrata, vai al **242**.

175

Cercando di sbrigarti, estrai la pozione dallo Zaino, togli il tappo e bevi in un sorso il contenuto della piccola ampolla. La nausea diminuisce all'istante, mentre avverti che il tuo corpo provato acquista nuovo vigore: recuperi 4 punti di Resistenza.

Per proseguire, vai al **48**.

176

Gildas obbedisce ai tuoi ordini e, sebbene poco convinto, ripone la freccia nella faretra. Con cautela scendi da cavallo e ti avvicini a piedi alla creatura deforme perché senti che il tuo cavallo è troppo spaventato e non vuole continuare. Cerchi di comunicare telepaticamente con il mostro servendoti della tua Arte Ramastan della Divinazione, e la tua pazienza e i tuoi sforzi vengono presto compensati quando senti la voce della creatura parlarti nella mente.

Capisci che si tratta di un uomo caduto vittima di un incantesimo maligno, messo in atto dal terribile mutante che hai incontrato sul sentiero nella foresta. Gli chiedi se puoi fare qualcosa per aiutarlo, ma la sua triste risposta ti sorprende e ti sciocca: "Colpiscimi con la tua spada, gentile signore, feriscimi a morte, cosicché la mia anima possa liberarsi da questo tormento infernale".

Se vuoi colpire la creatura con l'Arma Ramas, vai al **321**.

Se scegli di non colpire la creatura, vai al **114**.

177

Forzate le porte sul retro lasciando lo spazio necessario a far passare un cavallo, poi fate irruzione nelle stalle cercando ovunque. Trovate sette cavalli, un mulo e molto fieno. Gildas, con la sua esperienza, sceglie i cavalli migliori, mentre tu aiuti i ranger a sistemare le selle e le briglie. Una volta pronti, vi dirigete verso la Porta Meridionale della città, che è aperta. Le guardie dormono e non si accorgono di voi mentre passate sotto l'arcata e lasciate la città. Proseguite lungo la strada che, attraversando dei villaggi di pastori, si dirige verso le Colline Honah.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino.

Se il numero che hai estratto va da 0 e 4, vai a **202**.
Se va da 5 a 9, vai a **194**.

178

Fai ricorso all'Arte Superiore degli Elementi per attizzare il fuoco. L'improvvisa fiammata getta dei pezzi di carbone ardente sul pavimento. Alcuni di questi danno fuoco ad una gamba del tavolo.

I soldati, presi dal panico, balzano in piedi e cominciano a spegnere il fuoco con i mantelli e i boccali di birra. Nella confusione, nessuno di loro si accorge che entri nella mensa.

Ti nascondi dietro le armature, poi fai ricorso all' Arte Ramastan della Sparizione per celarti agli occhi dei presenti fino a quando non raggiungi la porta dall'altra parte della sala.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino. Se possiedi l'Arte Superiore dell'Assimilazione aggiungi 3 al numero estratto. Se possiedi l'Arte del Fiuto, aggiungi 1.

Se il punteggio totale è 2 o meno, vai all'**8**.
Se è 3 o piú, vai al **211**.

179

Ti alzi all'alba e ti prepari ad una lunga marcia verso sud attraverso la vasta pianura Bhanariana. Servendoti della tua abilità Ramas di esploratore, non hai difficoltà a seguire le tracce lasciate dalle Guardie Imperiali. Le loro impronte sono chiaramente visibili sul fondo del sentiero polveroso che attraversa la pianura erbosa.

Mentre procedi lungo la via, i tiepidi raggi del sole nascente ti accarezzano il viso. È una bellissima giornata, e tuttavia ti accorgi che i tuoi compagni sono di umore triste: sono addolorati per la perdita del loro compagno, Durasso, e non sono in vena di chiacchiere.

A quindici miglia dalle colline del Dammerdon, giungete a un ponte di legno che attraversa un corso d'acqua scintillante. Qui perdi le tracce del nemico, poiché il terreno è stato smosso di recente da decine di zoccoli di cavallo. Intensifichi la vista e scruti l'orizzonte lontano, ma non vedi altro che alcuni stalloni

selvaggi Bhanariani. Controlli ancora una volta le tracce e ti rendi improvvisamente conto che i nemici devono aver catturato alcuni di quei superbi cavalli delle pianure. Se le cose stanno cosí, la vostra unica speranza di raggiungerli è riuscire a catturare quattro stalloni selvaggi.

Se possiedi l'Arte Superiore del Controllo Animale, vai al **27**.

Altrimenti, vai al **349**.

180

Parti al galoppo e fai ricorso alla tua Arte Superiore degli Elementi per sollevare la paglia che ricopre il pavimento vicino all'uscita. I soldati che stanno cercando di fermare la tua fuga vengono accecati dall'improvviso turbine di polvere e devono rinunciare a chiudere le porte. Attraversi al galoppo lo stretto passaggio, e seguito dai tuoi compagni dirigi il tuo cavallo a destra, giú per la strada buia e coperta di ciottoli.

Vai al **14**.

181

Il vecchio invita te e i tuoi compagni a entrare nella sua tenda. Scendete da cavallo, e i bambini badano alle vostre bestie mentre voi esaminate le merci e i gingilli ammassati all'interno. Gildas ti dà una gomitata e indica un tavolo traballante con sopra ammassate alla rinfusa delle tuniche giallo paglierino, abiti molto amati dagli abitanti delle pianure Bhanariane.

"Pensi che sarebbero un buon acquisto, Signor Ramas?" mormora. "Temo che i nostri vestiti potrebbero destare sospetto mano a mano che ci avventuriamo verso sud". Tu annuisci e chiedi al vecchio quanto vuole per quattro tuniche.

"Centoventi Ren, caro signore" risponde lui cordialmente. Il che equivale a dodici Corone d'Oro. I ranger non hanno denaro, quindi se vuoi acquistare questi indumenti devi pagare tu.

Se puoi permetterti di pagare, vai al **286**.

Se non hai abbastanza Corone d'Oro per pagare le tuniche, vai al **45**.

182

Pronunci le parole dell'incantesimo della Confraternita – *Controllo Mentale* – e ne dirigi il potere verso il sergente. Sotto la sua influenza egli si calma e ubbidisce ai tuoi comandi mentali. Gli dici che tu e i tuoi compagni siete agenti provenienti dalla corte dell'Autarca, a Otavai, giunti a controllare che la caserma sia pronta per il suo arrivo l'indomani. Senza fare altre domande l'uomo si fa da parte e vi permette di entrare.

Vai al **110**.

183

Fai cenno ai ranger di fermarsi e di scendere da cavallo, poi chiedi loro di aiutarti a spostare una delle colonne al centro del sentiero. Ti guardano perplessi, ma non discutono il tuo ordine. Dopo aver portato a

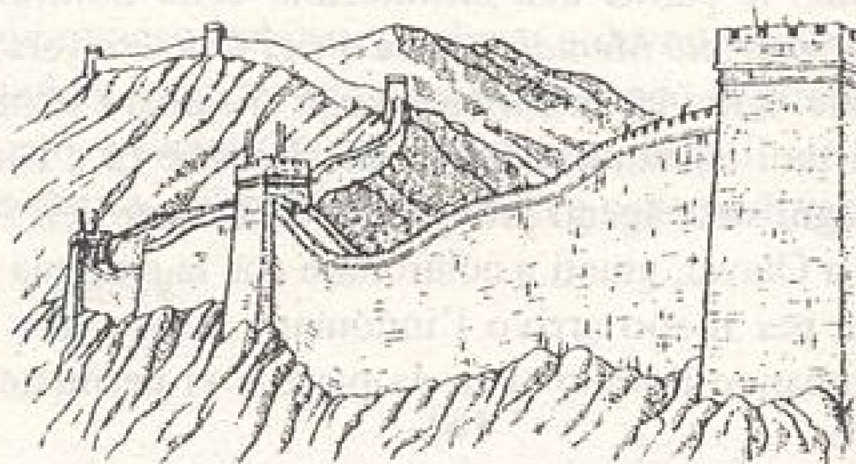
termine l'operazione, fai ricorso alla tua Arte Superiore degli Elementi per avvolgere la colonna in una potente carica di energia. Intuisci che ora i soldati dell'Autarca sono a meno di cinque chilometri e speri che questa trappola possa ritardare abbastanza la loro marcia.

Gildas ti chiede che cosa hai appena fatto, e tu glielo spieghi mentre rimontate a cavallo e percorrete il sentiero verso una lontana catena di montagne.

Estrai un numero dalla tabella del Destino.

Se il numero che hai estratto va da 0 a 4, vai al **342**.

Se va da 5 a 9, vai al **21**.



184

Decidi di aspettare che scenda la notte prima di tentare la traversata del fiume Heng. Durante il giorno, esplori la riva e concludi che ci sono solamente due modi per attraversarlo. Ed entrambi sono molto rischiosi!

Puoi attraversare il fiume a nuoto, ma la corrente è forte e insidiosa; oppure puoi tentare di passare per il ponte. La strada però è bloccata dai soldati, e questo rende la traversata impossibile. Puoi tentare di passare sotto il ponte: i piloni in pietra che lo sostengono sono piuttosto vicini e rallentano la corrente del fiume. In ogni caso, il nemico sta sorvegliando questo ponte con particolare attenzione. Aspettano il vostro arrivo e sono perciò in stato di massima allerta.

Se vuoi tentare di attraversare il fiume a nuoto, vai al **100**.

Se invece preferisci attraversare il fiume sotto il ponte, vai al **261**.

185

La pietra colpisce lo scudo magico e va in mille pezzi. Vieni investito da una pioggia di schegge taglienti come lame: una di esse ti ferisce alla guancia, mentre un'altra ti squarcia l'uniforme all'altezza della spalla. Perdi 1 punto di Resistenza.

Per proseguire, vai al **339**.

186

Le guardie non sono persuase dalla tua storia. Hanno il compito di scovare i quattro intrusi e sono convinte di averli trovati.

Mentre avanzano verso di voi a lance levate, Gildas sguaina la spada e attacca la guardia piú alta. Immediatamente tu e gli altri vi unite alla lotta.



(fig. 11) Gli Xanon sono sorpresi dal vostro attacco.

Guardie della Piazza d'Armi:
Combattività 36 Resistenza 39

Puoi aggiungere 2 al tuo punteggio di Combattività per la durata di questo combattimento grazie all'aiuto che ricevi dai tuoi compagni.

Se vinci questo combattimento, vai al **41**.

187 *(fig. 11)*

Quando gli Xanon si trovano a soli 20 metri di distanza, ordini ai ranger di aprire il fuoco. Tutti e tre gli archi colpiscono il bersaglio, e le prime bestie vacillano e crollano. Scioccate dall'improvvisa morte dei compagni, le altre creature battono in ritirata scappando di fronte alle micidiali frecce dei ranger.

I mostri si sono appena ritirati e, improvvisamente, ti accorgi di una nuova minaccia. Alcuni Xanon hanno lasciato i loro compagni e si sono sistemati in un ampio semicerchio, circondando l'antico sito per sorprendervi da dietro. Senti il loro capo grugnire un ordine e balzare verso le rovine, e subito ti volti di scatto e lo affronti. Alzi la tua Arma Ramas e balzi coraggiosamente in avanti per bloccarlo prima che possa sferrare un attacco a sorpresa contro i tuoi tre compagni.

Vai al **270**.

188

Senti una fitta lancinante che dagli occhi ti arriva fino alla nuca: perdi 4 punti di Resistenza. Perdi l'equili-

brio e barcolli agonizzante, ma fai subito ricorso alle tue facoltà Ramas della Medicina per calmare il dolore e riacquistare la vista. Gli occhi hanno quasi recuperato la loro capacità visiva, quando d'un tratto senti un rumore di vetro infranto e i tuoi compagni urlare terrorizzati. Temi che un proiettile sparato dal nemico abbia distrutto la grande finestra della torre, ma quando riesci finalmente a vedere di nuovo, capisci che si tratta di qualcosa di ben piú grave!

Vai al **200**.

189

Una freccia ti colpisce al braccio sinistro prima che tu riesca a metterti in salvo in un accesso buio: perdi 3 punti di Resistenza.

Per proseguire, vai al **174**.

190

Ti tuffi verso destra, ed ecco che un lampo di luce, accompagnato da un'esplosione assordante, ti acceca la vista. Fortunatamente il proiettile ti trapassa la tunica sotto l'ascella e va a conficcarsi nella parete senza procurarti danno alcuno.

Per proseguire, vai al **204**.

191

Manchi la traiettoria della pietra, e un attimo dopo un raggio di luce biancastra ti acceca la vista. Il masso ti ha sfondato la testa, i sensi ti si intorpidiscono e tu ti senti precipitare in un abisso di tenebra. Dall'alto la creatura alata vede il tuo corpo esanime e indifeso steso a terra e, senza esitare un attimo di piú, scende in picchiata per finirti. Le sei grato, visto che ti viene cosí risparmiata una lunga e terribile agonia.

Tragicamente la tua vita e la tua missione si concludono qui.

192

Vieni colpito di striscio alla gamba sinistra da un proiettile: perdi 2 punti di Resistenza.

Se riesci a sopravvivere, vai al **68**.

193

Una freccia ti sfiora la coscia. Stringi i denti per il dolore e perdi 1 punto di Resistenza.

Per proseguire, vai al **304**.

194

Poco prima di mezzanotte, raggiungete un ponte a pedaggio che attraversa un profondo burrone. L'accesso al ponte, però, è bloccato da una sbarra, e su entrambi i lati vi sono delle baracche in legno dipinto, illuminate dalla luce tremolante delle lanterne. I soldati a guardia del ponte dormono e non vi sentono arrivare. Decidi di saltare oltre la sbarra, e dici a Gildas e agli altri di seguirti.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino. Se possie-

di l'Arte Superiore del Controllo Animale, aggiungi 2 al numero che hai estratto.

Se il totale è 0 o 1, vai al **42**.
Se è 2 o piú, vai al **90**.

195

Le guardie Bhanariane reagiscono prontamente e ben presto sono alle tue calcagna mentre corri nel bosco. Quando esci dal riparo degli alberi, il Bhana-riano piú vicino ti scaglia contro la sua lancia. Il tuo sesto senso ti avverte del pericolo e ti tuffi di lato, ma la punta dell'arma ti colpisce di striscio alla spalla, facendoti stramazzare tra l'erba alta: perdi 3 punti di Resistenza.

Vai all'**85**.

196

Insieme al suono della campana d'allarme, senti anche una voce roca che ti ordina di fermarti. Volgi lo sguardo oltre le spalle e vedi, affacciata alla finestra attraverso cui sei fuggito, una guardia Bhanariana armata di un fucile Bor. Quando tu e i tuoi compagni ignorate il suo ordine, si sistema sulle spalle il pesante fucile e apre il fuoco.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino. Se possiedi l'Arte Superiore dell'Assimilazione, aggiungi 2 al numero che hai estratto.

Se il tuo punteggio totale è 0, vai al **336**.
Se va da 1 a 4, vai al **102**.
Se è 5 o piú, vai all'**82**.

197

L'uomo ti invita a sedere a un tavolo, mescola le carte e poi ne sistema dodici davanti a te, rivolte all'insú. Le carte hanno simboli e disegni intricati che non hai mai visto. Il chiromante ti assicura, prevedibilmente, che godrai sempre di ottima salute, ricchezza e felicità. Mentre ti indica le carte, noti che porta sul dito un anello a sigillo nero con una testa di tigre incisa sopra. Sospetti che si tratti di uno degli agenti segreti di Sejanoz. Quando ti chiede perché sei venuto a Yua Tzhan, Gildas ti posa una mano sulla spalla e ti dice che è ora di andare.

Se possiedi l'Arte Superiore dell'Alchimia Ramas, vai al **120**.

Se non possiedi quest'Arte Superiore, o preferisci non usarla, vai al **15**.

198

Salti, e il comandante si scansa, ma poi ti attacca con la lancia. La punta di acciaio ti sfiora il petto (perdi 2 punti di Resistenza). Superi la sbarra, e i ranger ti seguono senza difficoltà. Attraversi il ponte e, mentre le grida di rabbia del comandante si fanno sempre piú lontane fino a scomparire completamente, prosegui lungo la strada che si inoltra al di là delle colline.

Vai al **272**.

199

Pronunci le parole dell'incantesimo della Confraternita – *Mano di Fuoco* – e sollevi il braccio destro verso la testa della creatura. Un potente fascio di ener-



(fig. 12) L'Autarca Sejanoz sta per uccidere i ranger.

gia erompe crepitando dalla tua mano e va a colpire le fauci della bestia, la quale rimane stordita dal tuo attacco. Emettendo un grido assordante, la creatura si schianta contro una parete rocciosa e poi rotola in una gola vicina, scomparendo alla vista.

Per proseguire, vai al **18**.

200 *(fig. 12)*

Vedi l'orrenda figura dell'Autarca Sejanoz scendere dalla piattaforma del suo magnifico Carro delle Tenebre – che rimane silenziosamente sospeso in aria accanto alla torre – ed entrare nella stanza. Sejanoz è completamente avvolto da una veste nera, sopra la quale indossa un'armatura d'oro. In altezza supera te e i tuoi compagni di un braccio. Il suo viso è nascosto da uno splendido elmo raffigurante la testa di una tigre, mentre le sue spalle sono coperte da un vaporoso mantello color rosso fuoco. Le uniche cose visibili sono le mani, stranamente in contrasto con la raffinata bellezza della sua armatura: avvizzite e curve come artigli, con la pelle solcata da rughe e simile a pergamena bruciacchiata, sono ricoperte da quattro lunghe lame d'acciaio simili a grossi aghi che fuoriescono da un paio di bracciali d'oro che porta ai polsi.

Gildas e suoi uomini imbracciano gli archi e prendono a bombardare furiosamente l'Autarca di frecce, le quali, però, si spezzano prima di avere raggiunto il bersaglio. Da dietro il grande elmo senti uscire una risata agghiacciante. “Siete solo degli sciocchi se pensate di potermi uccidere con quelle ridicole frecce!” A quelle parole, Paviz e Yalin lasciano andare gli archi e

sfoderano le spade. Con l'urlo di battaglia Siyenese sulle labbra, i due si avventano sull'Autarca attaccandolo contemporaneamente.

Con agilità sbalorditiva, Sejanoz passa al contrattacco, afferra i due uomini alla gola e li solleva da terra. Poi senti un agghiacciante rumore metallico, ed ecco che gli artigli si allungano, si inarcano e affondano nella giugulare dei due ranger. I visi di Paviz e Yalin si fanno sempre piú pallidi, come se gli artigli di Sejanoz stessero dissanguando i loro corpi, anche se sul pavimento non c'è traccia di sangue.

Quell'atroce attacco vampiresco ti sconvolge, e capisci che devi agire immediatamente se vuoi salvare i tuoi compagni prima che sia troppo tardi.

Se possiedi l'Arte Superiore dell'Alchimia Ramas e vuoi usarla, vai al **75**.

Se possiedi l'Arte Superiore del Magi-Magic e vuoi usarla, vai al **233**.

Se possiedi l'Arte Superiore del Raggio Ramas e vuoi usarla, vai al **148**.

Se non possiedi nessuna di queste facoltà, o scegli di non usarle, vai al **24**.

201

L'oscurità si sta avvicinando, perciò decidete di tornare alle antiche rovine e di accamparvi lí per la notte. Alla prima luce del giorno, partite dirigendovi al galoppo verso sud, guidati dalla tua bussola Siyenese. A giudicare dalla strada e dall'andatura regolare che state tenendo, azzardi l'ipotesi che i nemici si stiano dirigendo verso la città di Yua Tzhan.

Se possiedi l'Arte Superiore dell'Astrologia, vai al 332.

Se non possiedi quest'Arte Superiore, vai al **232**.

202

Poco prima di mezzanotte, raggiungete un ponte a pedaggio che attraversa un profondo burrone. L'accesso al ponte è bloccato da una sbarra e su entrambi i lati ci sono delle baracche in legno dipinto, illuminate dalla luce tremolante delle lanterne.

I soldati a guardia del ponte vengono svegliati dal rumore degli zoccoli dei vostri cavalli. Temendo che si tratti di un'ispezione a sorpresa dell'ufficiale, escono immediatamente dalle baracche con le lance levate e si dispongono in fila davanti alla sbarra. Poi il comandante alza la mano e vi ordina di fermarvi.

Se vuoi fermarti prima della sbarra, vai al **159**.

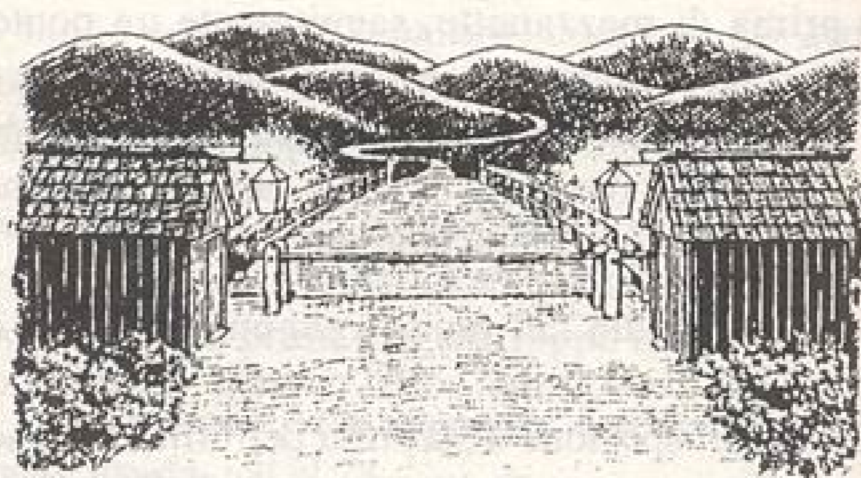
Se vuoi tentare di saltare la sbarra e attraversare il ponte, vai al **38**.

203

Armato di pazienza, ti guardi intorno e aspetti che la navicella e i suoi inseguitori scompaiano all'orizzonte prima di uscire allo scoperto e andare alla ricerca del tubo metallico. Passano diversi minuti prima che tu riesca a vederlo, infilato com'è in un fessura rocciosa che si trova a circa sei metri piú sotto.

Aiutato dalle tue capacità di arrampicatore e dalla tua innata agilità, ti cali lungo la parete scoscesa, recuperi il prezioso tubo e lo infili nella cintura. Risali la parete e ti siedi sul ciglio roccioso prima di esaminarne il contenuto.

Vai al **140**.



204

Con un'agilità sorprendente, il capo del drappello balza fuori dalla tinozza e ti aggredisce con l'impugnatura della sua pistola scarica. Nella lotta che segue, riesci a colpirlo mortalmente al petto. L'uomo cade all'indietro e va a sbattere contro la tinozza, la quale a sua volta riversa un fiume d'acqua sul fuoco. Le grida dell'uomo si mescolano allo sfrigolio delle fiamme che si spengono e al fruscio del vapore che si leva dalla griglia incandescente.

Rinfoderi la tua arma, mentre i tuoi poteri Ramas ti dicono che sei molto vicino all'Artiglio di Naar. Guardi ancora la tua bussola Siyenese e ti accorgi che l'ago punta verso un dipinto appeso sopra il caminetto.

Per proseguire, vai al **137**.

205

Ti chini ad esaminare il curioso arbusto, e la tua Arte Superiore Ramas ti permette di riconoscere le foglie gialle e rosse.

"Questo è un albero di Klorva" dici con sicurezza. "Le sue foglie contengono un potente agente curativo, piú efficace della stessa Vigorilla".

Su questo albero di Klorva ci sono foglie a sufficienza per 1 dose. Se desideri raccoglierle e tenerle, annota la Klorva sul tuo Registro di Guerra come Oggetto dello Zaino. (Se ingerita dopo aver subito una ferita, la Klorva restituisce 6 punti di Resistenza.)

Vai al **240**.

206

Noti che il ponte è occupato dai soldati Bhanariani. I loro accampamenti sono sparsi tutt'intorno alla strada principale per Zuda e alle rive del fiume, e la fila di carri con gli approvvigionamenti si allunga verso ovest.

Su Zuda sventola la bandiera con la testa di tigre dell'Autarca Sejanoz. Il suo esercito deve aver invaso questa città di confine nelle ultime ventiquattro ore. Dapprima sospetti che questo possa essere l'inizio di

una guerra tra il Bhanar e il Chai, ma i tuoi sensi Ramas ti dicono che non si tratta di una normale operazione militare. Questo esercito è venuto qui per un motivo ben preciso: assicurare il ritrovamento dell'Artiglio di Naar.

Discuti con i ranger per decidere quale sia il modo migliore per procedere da qui. "Propongo di provare a raggiungere la Muraglia Chai" suggerisce Gildas, e i suoi uomini sono subito d'accordo. Non avendo mai sentito parlare di questa costruzione, chiedi spiegazioni a Gildas.

"La Muraglia Chai è una linea di difesa militare che si trova a sessanta miglia ad est di Zuda" dice. "Le invasioni dal Bhanar sono da lungo tempo una minaccia per il Chai, ma il vecchio sovrano – Khea Khan Xo – era un buon re. Consapevole del pericolo, egli fece costruire una formidabile muraglia per impedire all'Autarca Sejanoz di invadere il suo pacifico regno. È stata una buona soluzione per molti secoli".

Ringrazi Gildas per la lezione di storia, ma ne metti in dubbio la precisione. "Al Monastero Ramas mi è stato insegnato che il regno di Khea Khan Xo risale a piú di mille anni fa. Sicuramente il nemico di allora non è lo stesso Autarca Sejanoz che governa adesso il Bhanar?"

"Oh, certo che lo è!" risponde Gildas. "Sejanoz regna su questo paese da tremila anni. La leggenda dice che abbia stretto un patto con Agarash il Dannato. In cambio della sua anima ha ricevuto... l'immortalità".

Mentre guardi la bandiera dell'Autarca Sejanoz sventolare sopra gli edifici di Zuda, un cattivo presentimento si insinua nella tua mente, facendoti correre un brivido di inquietudine giú per la schiena.

Vai al **184**.

207

Ti stai facendo strada attraverso la folla di soldati quando all'improvviso il Sergente delle Guardie blocca il tuo cammino. "Ehi, tu!" ringhia, spingendoti con forza sul petto con la mano. "Dov'è il tuo lasciapassare?"

Se possiedi l'Anello della Tigre e vuoi mostrarlo al sergente, vai al **320**.
Se possiedi il Talismano d'Oro, vai all'**87**.
Se non possiedi nessuno di questi oggetti, vai al **55**.

208

La donna ti scaglia contro un dardo di energia psichica che ti perfora il cervello. Per fortuna le tue difese mentali sono abbastanza forti da proteggerti, e perdi solo 2 punti di Resistenza.

Per proseguire, vai al **96**.

209

Urli ai ranger di non far fuoco, ma ormai è troppo tardi.

Disperatamente ti getti a terra mentre le frecce volano dritte verso di te. Mentre atterri sul pavimento di pie-



(fig. 13) Il capo del drappello si sta facendo il bagno.

tra e rotoli fino a fermarti, vieni colpito da due dardi e perdi 4 punti di Resistenza.

Se sei sopravvissuto alle ferite, vai al **269**.

210

Rotoli su un fianco, e i tuoi riflessi pronti ti salvano dal morso fatale del Conda. Gildas afferra la spada e con mossa rapida decapita il serpente, la cui testa rotea in aria, seguita da un rivolo di veleno verdastro.

Ringrazi Gildas, che pulisce la lama sulla manica della tunica e poi rinfodera la spada.

Vai al **335**.

211 *(fig. 13)*

Raggiungi la porta senza essere visto, giri la maniglia di rame ed entri in una piccola anticamera piena di arazzi appesi alle pareti. Piú in là c'è un'arcata oltre la quale puoi vedere parte di una sontuosa camera da letto. Senti lo scrosciare dell'acqua e il dolce aroma degli olii da bagno. Puoi persino percepire la forte aura malefica che proviene dall'Artiglio di Naar.

Ti avvicini con cautela all'arcata, ne oltrepassi la cornice intarsiata e vedi il capo del drappello che, immerso in una grande tinozza piena di schiuma sistemata davanti al caminetto acceso, si gode il suo bagno serale. Avverti che l'Artiglio è molto vicino, ma non riesci a vederlo. Improvvisamente vieni sorpreso da un colpo battuto alla porta alle tue spalle.

Se vuoi aprire la porta, vai al **73**.

Se invece decidi di bloccare la porta, premi sul chiavistello per ritrovarti al **217**.

212

Servendoti della tua arte dell'interpretazione e della tua capacità di orientamento, conduci i ranger fino alla Porta Meridionale di Yua Tzhan. Da qui siete in grado di lasciare inosservati la città, imboccando una strada che passa attraverso piccoli villaggi e insediamenti di pastori per poi salire dolcemente sulle Colline Honah.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino.

Se il numero che hai estratto va da 0 a 4, vai al **202**.
Se va da 5 a 9, vai al **194**.

213

I tuoi ordini non fermano in tempo Gildas, che fa partire la sua freccia e colpisce la creatura in pieno petto. Con un grido agghiacciante, la bestia si accascia a terra e comincia a trasformarsi. In pochi secondi la metamorfosi è avvenuta, e vi ritrovate davanti al corpo di un vecchio indifeso. Scendi subito da cavallo e corri vicino al vecchio. Carezzandogli la testa, cerchi di alleviargli il dolore causato dalla ferita al petto servendoti delle tue capacità curative Ramas.

Se possiedi l'Arte Superiore della Liberazione, vai al **10**.

Se non possiedi quest'Arte Superiore, vai al **264**.

214

Mentre galoppi intoni le parole dell'incantesimo – *Parola del Potere* – del Regno Antico: *Gloar!*

La potenza della parola magica colpisce uno dei soldati che stanno cercando di arrestare la tua fuga e lo fa rotolare lungo il pavimento coperto di paglia. I suoi compagni sprangano la porta e bloccano metà del passaggio, ma c'è abbastanza spazio affinché tu e i tuoi compagni riusciate a passare. Attraversate al galoppo lo stretto passaggio e poi, una volta fuori, dirigete i cavalli a destra, giú per la strada buia e coperta di ciottoli.

Vai al **14**.

215

Reciti silenziosamente le parole dell'incantesimo della Confraternita – *Controllo mentale* – e dirigi il suo potere verso l'uomo che ti accusa. Grazie all'effetto dell'incantesimo, lo sconosciuto si fa improvvisamente tranquillo e segue i tuoi ordini mentali: dice ai suoi compagni di aver commesso un errore, e che voi non siete i nomadi che lo hanno truffato. I suoi compagni, imbarazzati per l'errore commesso, vi vogliono offrire della birra, ma tu ti avvii alla porta e rifiuti cortesemente l'invito.

Vai al **295**.

216

La pietra viene deviata dalla raffica di vento, ma ti colpisce ugualmente di striscio alla spalla destra, lace-

randoti la manica dell'uniforme: perdi 1 punto di Resistenza.

Per proseguire, vai al **339**.

217

Tiri il chiavistello e, allontanandoti dalla porta, senti il capo del drappello rispondere al colpo: "Avanti!" La porta trema e la maniglia si muove come se qualcuno stesse cercando di entrare nell'anticamera.

Se possiedi l'Arte Superiore dell'Alchimia Ramas, vai al **247**.
Se non possiedi quest'Arte Superiore, vai al **28**.

218

Porgi le Corone d'Oro e il mercante se le infila nella tasca del grembiule. Poi tu e i tuoi compagni prendete un'ampia tunica ciascuno e la indossate sopra gli abiti. I leggeri indumenti dotati di cappuccio sono abbastanza ampi da nascondere i vostri zaini e le armi, e notate con piacere che non impediscono i movimenti.

Avendo concluso l'affare, ringraziate il vecchio e gli dite addio. Poi lasciate il villaggio e continuate il viaggio verso sud.

Vai al **118**.

219

Ti liberi del tizzone ardente e infili l'Artiglio di Naar nella cintura. Senti che la porta della torre sta per essere forzata, e la paura ti gela il sangue nelle vene: le guardie dell'Autarca stanno salendo precipitosamente le scale e tra un attimo faranno irruzione nella stanza. Il tuo istinto ti spingerebbe a mettere in salvo anche i tuoi compagni ancora privi di sensi, ma la parte razionale della tua mente sa che non è possibile: hai appena il tempo di salvare te stesso. Li saluti per l'ultima volta con animo affranto, corri verso la finestra aperta e salti direttamente sul Gran Carro delle Tenebre dell'Autarca. Sotto di te intravedi le Guardie Imperiali ammassate attorno al corpo di Sejanoz. Con tuo grande stupore guardi mentre i soldati aiutano il loro capo a rialzarsi in piedi: Sejanoz è ancora vivo!

Dai una rapida occhiata ai comandi del Gran Carro delle Tenebre e noti che sono sorprendentemente simili a quelli del *Cloud-dancer*: l'unica differenza è che sono piú piccoli. Stai per spingere in avanti la leva che fa partire il carro, quando alcune Guardie Imperiali fanno fuoco contro di te dal cortile sottostante. È stato l'Autarca a dare l'ordine di ucciderti: è assolutamente determinato a non lasciarti fuggire!

Estrai un numero dalla Tabella del Destino. Se possiedi l'Arte Superiore dell'Assimilazione aggiungi 2 al numero estratto.

Se il tuo punteggio totale ora è uguale a 0, vai al **123**.
Se va da 1 a 3, vai al **300**.
Se va da 4 a 7, vai al **254**.
Se è 8 o piú, vai al **192**.

220

Torni rapidamente dal Capitano Gildas e scopri che il Ranger Durasso è rimasto ucciso e che il Sergente Paviz è stato gravemente ferito dal secondo attacco dell'Artiglio. Ti servi della tua Arte Ramastan della Medicina per fermare il flusso di sangue che fuoriesce dalle ferite del ranger e poi percorri con lo sguardo il sentiero che dal passo conduce a sud, in cerca del drappello in fuga. Alla debole luce che filtra dalle nubi, scorgi le loro figure vestite di nero sul sentiero che si dirige verso la Pianura Bhanariana.

Gildas e i suoi ranger sono troppo provati dal recente scontro per mettersi immediatamente all'inseguimento del nemico, perciò decidete di riposare e recuperare le forze. Guardi verso la gola in cui si trovava il *Cloud-dancer* prima di venire attaccato dall'orda volante, e il tuo sesto senso ti dice che lí c'è qualcosa che ti aspetta.

Per proseguire, vai al **13**.

221

Imbracci l'arco pronunciando le parole dell'incantesimo della Confraternita – *Mano di Fuoco* – e punti la mano destra verso una pozza di petrolio che si trova proprio davanti allo Xanon avanzante.

Un fascio di energia crepitante percorre l'aria ad arco e colpisce la pozzanghera nera, infiammando il petrolio in essa contenuto. Il calore della sfera di fuoco obbliga gli Xanon a ritirarsi, ma, mentre essi scappano, ti accorgi di una nuova minaccia. Altri Xanon hanno lasciato i loro compagni e si sono sistemati in un ampio semicerchio, circondando cosí l'antico sito per sorprendervi alle spalle. Senti il loro capo grugnire un ordine e balzare verso le rovine, e subito ti volti di scatto per affrontarlo.

Alzi la tua Arma Ramas e balzi coraggiosamente in avanti per impedire che possa sferrare un attacco a sorpresa contro i tuoi tre compagni.

Vai al **270**.

222

Ti servi della tua Arte Superiore per far cedere il supporto che regge la carne sopra al fuoco. Questa cade tra le fiamme, facendo rotolare dei pezzi di carbone ardente sul pavimento. Alcuni di questi danno fuoco ad una gamba del tavolo, al che i soldati, presi dal panico, balzano in piedi e cominciano a spegnere il fuoco con i mantelli e i boccali di birra.

Nella confusione, nessuno di loro si accorge che entri nella mensa. Ti nascondi dietro le armature, poi fai ricorso all'Arte Ramastan della Sparizione per celarti agli occhi dei presenti fino a quando non raggiungi la porta dall'altra parte della sala.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino. Se possiedi l'Arte Superiore dell'Assimilazione, aggiungi 3 al numero estratto. Se possiedi l'Arte del Fiuto, aggiungi 1.

Se il punteggio totale è 2 o meno, vai all'**8**.
Se è 3 o piú, vai al **211**.

223

Scopri che la donna sta cercando di intrappolarti con un potente incantesimo mentale. Fai ricorso all'Arte Superiore dello Scudo Ramas per bloccare l'incantesimo e sei cosí in grado di resistere ai comandi della maliarda, ma lo sforzo indebolisce la tua energia mentale: perdi 2 punti Resistenza.

Sfortunatamente i tuoi compagni non possiedono le tue difese psichiche e continuano a cavalcare, attratti dalla voce ipnotica della donna. Li chiami per fermarli, ma sembrano completamente dimentichi della tua presenza. Se vuoi salvarli, devi agire in fretta

Se possiedi un Arco e vuoi usarlo, vai al **312**.

Se possiedi l'Arte Superiore dell'Alchimia Ramas e vuoi usarla, vai al **151**.

Se possiedi l'Arte Superiore del Magi-Magic e vuoi usarla, vai al **53**.

Se possiedi l'Arte Superiore degli Elementi e vuoi usarla, vai al **124**.

Se possiedi l'Arte Superiore del Raggio Ramas e vuoi usarla, vai al **281**.

Se non possiedi nessuna di queste cose, o se decidi di non usarle, vai invece al **164**.

224

Fai ricorso alla tua Arte Superiore Ramas per comandare alla mostruosa creatura di lasciar andare la corda e di allontanarsi.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino. Per ogni rango dell'addestramento Ramas superiore a quello di Gran Guardiano Ramas che hai raggiunto, aggiungi 1 al numero che hai estratto.

Se il punteggio totale è 6 o meno, vai al **315**.

Se è 7 o piú, vai al **276**.

225 *(fig. 14)*

Istintivamente fai per impugnare l'Arma Ramas, ma Rimoah ti blocca: "Ferma, Grande Maestro. Loro non sono nemici: sono dei nostri".

Le quattro figure magre e macilente lasciano i loro nascondigli e avanzano lentamente verso la gabbia. Soltanto quando il loro capo sorride, scoprendo i denti bianchi, capisci che si tratta di esseri umani. Le molte settimane trascorse nell'inferno delle Terre Desolate hanno provato duramente questi ranger Siyenesi.

"Salve, Lord Rimoah" dice il loro capo. "Sono il Capitano Gildas del Reggimento Reale dei Ranger e questi sono i miei uomini: il Sergente Paviz, il Ranger Durasso e il Ranger Yalin. Siamo felici di vedervi prima del nemico, sebbene ormai non mancano che poche ore al suo arrivo".

Il Capitano Gildas ti guarda e china il capo in segno di rispetto. "Siamo onorati della tua presenza, Signore Ramas. Ho avuto la fortuna di trovarmi a Seroa, l'anno scorso, quando Karvas è stato incoronato Re e ho potuto assistere alla tua investitura a cavaliere. Noi Siyenesi saremo sempre in debito con te per averci liberato dal Barone Sadanzo".

Ringrazi il Capitano per il suo complimento e lo in-



(fig. 14) Quattro figure macilente emergono tra le rocce.

formi che hai accompagnato Lord Rimoah fin lí per aiutarvi a catturare l'Artiglio di Naar. "È di vitale importanza sottrarre a Sejanoz l'Artiglio" dici con la massima gravità, "...a tutti i costi".

"Non temere, Signore Ramas" risponde lui senza esitare. "Abbiamo preparato un'imboscata per intrappolare il nemico e la sua infame reliquia. Non usciranno vivi dal Passo Sunderer. Vieni, ti mostreremo di cosa si tratta. Ma innanzitutto occorre nascondere la navicella volante prima che arrivi il nemico. Guarda laggiú, Lord Rimoah" dice Gildas indicando un distante burrone, "quella gola è molto profonda e costituisce un ottimo nascondiglio per il *Cloud-dancer*. Ma posso domandarti un favore, prima?" Rimoah annuisce col capo. "Le nostre provviste sono terminate. Ci resta dell'acqua, ma è da giorni che non mangiamo. Potreste darci un po' del vostro cibo, prima di ripartire?"

"Ma certo, Capitano" risponde Rimoah. "Ordinerò al nostromo di calarvi immediatamente delle provviste".

Rimoah entra nella gabbia d'imbarco, che lo issa nuovamente sul ponte di poppa del *Cloud-dancer*. Dopo alcuni minuti la gabbia ridiscende, stavolta carica di acqua e cibo. Con un grido di gioia Gildas ne apre in fretta lo sportello e, insieme ai suoi uomini, prende d'assalto le provviste come un lupo affamato. Quel poco che non divorano subito, i ranger lo mettono da parte per dopo, sistemandolo negli zaini vuoti.

Mentre il *Cloud-dancer* si allontana verso il distante burrone, il Capitano Gildas ti fa strada verso l'imboccatura del Passo Sunderer, dove ti mostra i preparativi

che lui e i suoi uomini hanno messo in atto per tendere l'imboscata al drappello nemico.

Per proseguire, vai al **334**.

226

Indietreggiate di fronte ai soldati della Guardia Imperiale fino a ritrovarvi contro la base della Torre Scarlatta. Gildas ti dice di voltarti, e quando segui il suo consiglio vedi una porta rossa ricavata direttamente dalla parete della torre. Fai pressione su di essa con tutte le tue forze, ma non riesci ad aprirla. Poi, improvvisamente, noti al centro una serratura con un piccolo foro per la chiave. I ranger tendono gli archi e lanciano ripetutamente le loro frecce contro le Guardie Imperiali che avanzano minacciose, mentre tu cerchi disperatamente di aprire la porta della torre.

La serratura è compresa all'interno di un quadrante con delle cifre che vanno da 0 a 10. Grazie all'Arte Ramastan della Difesa riesci a capire che, digitando il numero giusto sul quadrante, sarai in grado di sbloccare la porta.

Esaminando la serratura, ti torna in mente la cassaforte della caserma di Yua Tzhan. In quel caso occorrevano tre cifre per aprire lo sportello, mentre ora te ne serve solamente una. Il numero che farà sbloccare la porta è uguale al totale che otterrai dalla somma delle tre cifre che hanno dato l'accesso alla cassaforte.

Quando sei certo di aver trovato la soluzione, vai al paragrafo contraddistinto dal numero che hai dato come risposta.

Se non sei in grado di giungere alla soluzione, vai al **244**.

227

Il conducente, credendoti uno dei suoi colleghi, accetta volentieri il vostro aiuto, e cominciate cosí a raccogliere gli ortaggi sparsi sulla strada lastricata. Con i cappucci dei vostri mantelli ben calati sul viso, le vostre fattezze rimangono seminascoste, e l'uomo non si accorge che non appartenete alla razza Bhanariana. Poi una delle porte di ferro si apre cigolando, e una guardia della caserma urla ai conducenti in attesa che possono cominciare a scaricare i carri. Un mormorio di protesta sale dalla fila di carri in sosta, ma per te e i tuoi compagni questa è un'ottima occasione per entrare di nascosto nella caserma. Prendete una cassa di provviste ciascuno e andate ad aggiungervi alla fila dei conducenti in marcia verso la porta.

Entrate e seguite la fila fino alla dispensa della cucina, che si trova al centro della caserma, lí depositate il carico e tornate in strada a prendere un'altra cassa. Mentre camminate, passate davanti a una porta: i tuoi sensi Ramas ti dicono che è aperta. Ti infili dentro in fretta e fai cenno ai tuoi compagni di seguirti. Quando siete tutti dentro, chiudi la porta e tiri il chiavistello.

Vai al **298**.

228

Deluso per non essere riuscito a distruggere l'Artiglio, ti rifiuti di arrenderti: devi assolutamente liberare il

Magnamund da questo oggetto malefico. Decidi perciò di consegnarlo ai Maghi Anziani, perché sai che loro saranno in grado di eliminarlo.

Il Capitano Gildas ti conforta, tira fuori da una tasca della tunica una piccola gemma rossa, se la mette sul palmo della mano e ti invita a osservarla attentamente. Poi, senza dire una parola, fissa la gemma in uno dei forellini dell'Artiglio e ti consegna una bussola a prima vista normale.

"Guarda l'ago della bussola, Grande Maestro" dice e, dopo aver raccolto l'Artiglio, comincia a camminare. Mentre ti gira intorno, la punta dell'ago segue ogni sua mossa. "È una gemma di orientamento Siyenese" prosegue. "L'ago della bussola è sensibile alle sue vibrazioni. È solo una precauzione nel caso tu venga separato dall'Artiglio prima di averlo consegnato ai Maghi Anziani. Fino a quando la gemma resta conficcata nell'asta, ti sarà possibile rintracciarla servendoti della bussola."

Gildas ti porge l'Artiglio, e tu ti complimenti con lui per la sua avvedutezza. "Una precauzione molto saggia, Capitano" dici mentre fai scivolare la bussola nella tasca della tunica. "Sono sicuro, infatti, che ci imbatteremo in altri soldati dell'Autarca".

(Puoi annotare la Bussola Siyenese nel Registro di Guerra tra gli Oggetti Speciali. Aggiungi anche l'Artiglio di Naar tra gli Oggetti Speciali che porti nello Zaino. Se hai raggiunto il numero massimo di Oggetti Speciali concesso, devi rinunciare a due di essi.)

Rinfoderi l'Arma e ritorni con Gildas ai cavalli. Li hai quasi raggiunti quando il Ranger Yalin vi chiama e vi fa cenno di avvicinarvi: uno stranissimo arbusto cresce accanto alle rovine.

Se possiedi l'Arte Superiore delle Erbe, vai al **305**.
Se non possiedi quest'Arte Superiore, vai al **255**.

229

Fai ricorso alle tue Arti Superiori per far cadere sulle guardie Bhanariane i rami sporgenti degli alberi. Colte di sorpresa da questo attacco inaspettato, esse lasciano cadere le lance e si proteggono il viso con le mani. I ranger sfruttano il momento a voi favorevole e stordiscono le guardie, lasciandole a terra prive di sensi.

Vai al **41**.

230

Sfoderi la tua arma Ramas e la sollevi nel tentativo di bloccare il masso che sta per caderti addosso.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino. Se possiedi l'Arte Superiore del Fiuto, aggiungi 1 al numero che hai estratto. Se possiedi l'Arma Ramas "Magnara", aggiungi **3**.

Se ora il totale è 3 o meno, vai al **191**.
Se va da 4 a 7, vai al **93**.
Se è 8 o piú, vai al **7**.

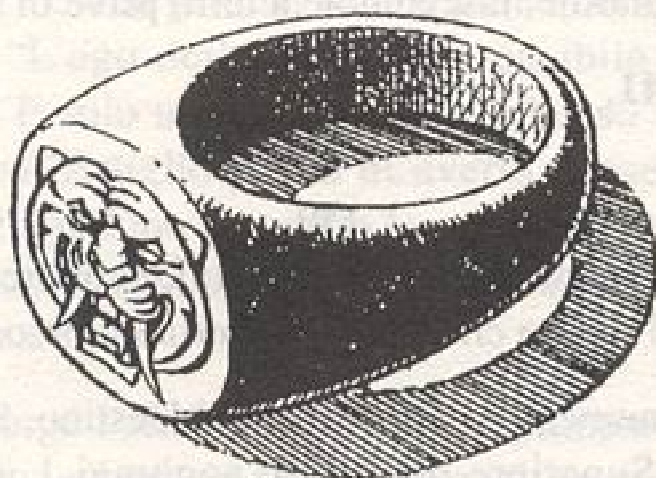
231

Il caporale ti ordina di aspettare mentre torna nella capanna per qualche secondo. Capisci che c'è qualco-

sa che non va e comunichi questa tua sensazione al Capitano Gildas con un lieve cenno del capo.

Quando il caporale scompare nella capanna, girate i cavalli e poi partite al galoppo, costringendo le altre sentinelle a scansarsi al vostro passaggio. Un attimo dopo il tuo cavallo balza oltre la sbarra, e i ranger ti vengono dietro uno alla volta. Senza guardare indietro, sproni il tuo animale oltre il ponte e continui lungo la strada che si snoda verso le colline.

Vai al **272**.



232

Il vostro viaggio verso sud è reso piú piacevole da una fresca brezza che cala sulla pianura dalle montagne di Hyunsei. Poco prima di mezzogiorno scorgete un accampamento in lontananza. Bandiere di colore rosso vivo sventolano sopra le tende, mentre gruppi di donne e bambini camminano lungo le rive di un fiume vicino.

"Famiglie di pastori di pianura" dice Gildas. "I membri maschi della comunità sono nelle praterie a radunare stalloni selvaggi. Domano i cavalli e li vendono all'asta di Yua Tzhan".

Se vuoi visitare l'accampamento dei pastori, vai al **156**.

Se decidi di evitare l'accampamento e continuare la tua cavalcata verso sud, vai al **2**.

233

Pronunci la formula magica – *Parola del Potere* – del Regno Antico: *Gloar!* L'energia sprigionata dalla parola urta con violenza contro l'elmo dell'Autarca, e la potenza dell'impatto lo fa rabbrividire. Egli molla la presa, e i ranger stramazzano a terra. Poi Sejanoz si volta verso di te: "Dammi l'artiglio!" tuona. "Dammi l'artiglio ed io risparmierò le vostre inutili vite!"

Se scegli di obbedire all'ordine dell'Autarca, vai al **35**.

Se scegli di rifiutare, vai al **338**.

234

Tenti di sottrarti agli zoccoli del cavallo, ma i tuoi riflessi sono troppo lenti, e vieni colpito alla testa: perdi 4 punti di Resistenza.

Stordito, ma pur sempre determinato a catturare la bestia, ti alzi a fatica e fai ricorso ai poteri Ramas del Controllo Animale per calmarla. I tuoi sforzi vengono presto premiati. Non appena il capo-branco posa il muso contro la tua spalla, gli altri animali lo imitano,

e tu fai cenno ai ranger di uscire da sotto il ponte. Sorridi e lanci uno sguardo d'ammirazione alle superbe cavalcature che hai domato.

Vai al **314**.

235

Dirigi il raggio mentale verso il sergente, che arretra tenendosi la testa per il dolore. Il tuo improvviso attacco psichico lo rende subito incosciente, ma tu lo afferri prima che il suo corpo si accasci al suolo. Gridi alle guardie al cancello di venire ad aiutarti, dici loro che il sergente si è sentito male, ed esse accorrono velocemente. Non appena lo sollevano e lo portano via, fai cenno ai tuoi compagni di seguirti e ti intrufoli nella caserma.

Al di là del portone principale c'è un cortile dove sono state scaricate parecchie casse di provviste. Tu e i tuoi compagni prendete una cassa a testa e vi unite alla fila di uomini che sta consegnando la merce alla dispensa delle cucine, situate al centro della caserma. Posi la cassa e ritorni in cortile per prenderne un'altra. Mentre cammini, oltrepassi una porta: i tuoi sensi Ramas ti dicono che non è chiusa a chiave. Ti intrufoli dentro, poi fai cenno ai ranger di seguirti e quando siete tutti dentro, chiudi la porta e tiri il chiavistello.

Vai al **298**.

236

Quando la donna si accorge che l'attacco psichico è fallito, si accascia a terra, apparentemente in fin di vita. Poi, dopo pochi secondi, sotto ai tuoi occhi increduli il corpo della donna comincia a trasformarsi. Sulla sua pelle liscia compaiono centinaia di rughe, e il suo addome piatto si gonfia a dismisura. Poi avverti un rumore tremendo, simile a quello di ossa e carne che si lacerano, ed ecco che all'improvviso la bellezza della giovane svanisce quando il crudele essere mutante riacquista le proprie sembianze originali. Di fronte a te c'è ora un orribile mostro con fauci spalancate e piene di zanne. Esso ruggisce minaccioso, e una zaffata del suo alito puzzolente ti investe, facendoti salire dei conati di vomito dallo stomaco.

I ranger e i loro cavalli, ancora vittime della magia della creatura, a quel suono orribile vengono presi da un panico improvviso e fuggono tra gli alberi. Li segui in fretta, facendoti strada col tuo cavallo tra grovigli di rovi spinosi, nel disperato tentativo di scappare alle fauci della creatura demoniaca.

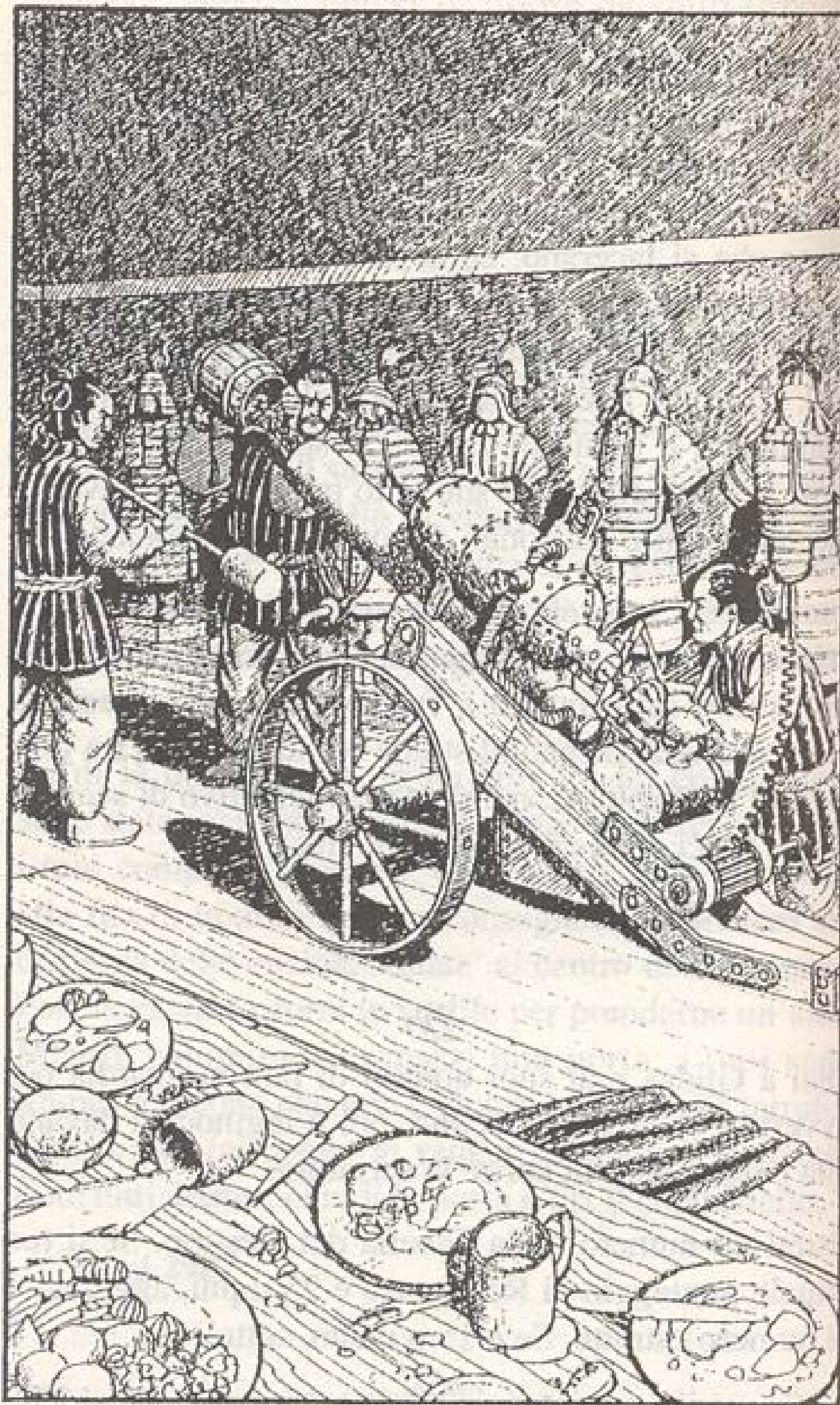
Vai al **40**.

237

Dici a Gildas e ai suoi uomini di fare la guardia per avvertirti se arriva qualcuno, poi ti inginocchi davanti alla porta e tenti di aprire la serratura.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino. Se il tuo attuale punteggio di Resistenza è 25 o piú, aggiungi 1 al numero estratto. Se è 15 o meno, sottrai 1.

Se ora il tuo punteggio totale è 3 o meno, vai al **252**.
Se va da 4 a 6, vai al **26**.
Se è 7 o piú, vai al **129**.



(fig. 15) Stanno caricando un cannone a vapore.

238

La valanga di massi ha bloccato il passo. Due guerrieri nemici sono rimasti a terra privi di vita, mentre altri tre, feriti, scappano via con passo incerto. Ciononostante, la maggior parte delle Guardie Imperiali sembra essere sopravvissuta alla trappola dei ranger, e tu non puoi far altro che ammirare a malincuore la rapidità dei loro riflessi. Intensifichi la vista e scruti il drappello lontano, ma non riesci ad individuarne il leader.

Se possiedi l'Arte Superiore dell'Assimilazione, vai al **119**.

Se non la possiedi, vai al **251**.

239 *(fig. 15)*

Apri la porta e ti trovi davanti a una zuffa: i Bhanariani sono balzati in piedi e pressano gli avversari verso la volta ad arco. Quattro di loro cadono a terra, colpiti dalle frecce dei ranger. I tuoi compagni stanno combattendo valorosamente, ma rischiano di essere circondati da entrambi i lati e di finire in trappola nel corridoio.

Poi una nuova minaccia compare sulla scena: tre guardie Bhanariane entrano nella sala spingendo uno strano marchingegno simile ad un cannone, che rivolgono verso l'arcata. Sopra il cannone è fissato un grande cilindro di ferro coperto da pesanti chiodi e inserito in una valvola a molla che gorgoglia e sibila come un serpente velenoso. È un cannone a vapore, e tu temi che, se rivolto verso il corridoio, potrebbe in un solo colpo uccidere i tuoi compagni.

Gli artiglieri nemici stanno caricando l'arma con manciate di chiodi arrugginiti e palle di cannone... devi trovare subito un modo per impedire loro di usare il diabolico marchingegno!

Se possiedi un Arco e vuoi usarlo, vai al **115**.

Se possiedi l'Arte Superiore del Magi-Magic e vuoi usarla, vai al **92**.

Se possiedi l'Arte Superiore dell'Alchimia Ramas e vuoi usarla, vai al **69**.

Se possiedi l'Arte Superiore degli Elementi e vuoi usarla, vai al **267**.

Se non possiedi nessuna di queste cose, oppure decidi di non usarle, vai al **282**.

240

Monti a cavallo e assieme ai ranger ti allontani dalle rovine dirigendoti verso sud. Presto vi imbattete in un sentiero che decidete di imboccare per viaggiare piú velocemente. Il tuo sesto senso Ramas e le tue facoltà di esploratore ti avvertono che il drappello dell'Autarca ha recuperato i cavalli e che adesso vi sta inseguendo.

Dopo un po' arrivate in una valle poco profonda in cui una fila di pilastri consumati dagli agenti atmosferici fiancheggia il sentiero. Le statue di pietra sono di dimensioni umane e ritraggono gli antichi governatori Bhanariani del paese, personaggi famosi che hanno regnato molto tempo prima che l'Autarca Sejanoz si impossessasse del potere. Mentre ci passate in mezzo, noti che ogni statua è stata deturpata da colpi d'ascia e di martello.

Se possiedi l'Arte Superiore degli Elementi ed hai raggiunto il rango di Grande Sentinella Ramas o piú, vai al **183**.

Se non possiedi quest'Arte Superiore o non hai raggiunto il rango di addestramento Ramas richiesto, vai al **78**.

241

Porgi i soldi al caporale, il quale ordina ai suoi uomini di levarsi dalla strada. La sbarra si alza e, mentre attraversate il ponte a cavallo, il caporale ti fa un cenno di saluto e ti augura buon viaggio.

Vai al **272**.

242

C'è grande fervore all'entrata principale della caserma. Colonne di lancieri Bhanariani, vestiti con nere uniformi trapuntate e larghi gambali di seta, marciano a intervalli di pochi minuti l'una dall'altra come se fossero regolati da un orologio. Sospetti che si stiano preparando all'arrivo dell'Autarca, sebbene sembrino troppo armati per una semplice parata cerimoniale. Riesci anche ad intravedere alcuni Xanon e percepisci che alcune di quelle creature erano parte del gruppo che hai combattuto alle rovine all'alba.

Mentre stai osservando la caserma, vedi un continuo viavai di carri carichi di armi e di provviste. Ad un certo punto sette grossi carri carichi convergono contemporaneamente verso il cancello principale, creando confusione e infastidendo le sentinelle. Mentre

queste ultime cercando di mettere ordine nel caos che si è creato, tu capisci che quella è un'occasione da non farsi scappare.

Se desideri tentare di nasconderti in uno dei carri d'armi in fila per entrare nella caserma, vai al **134**.

Se scegli di tentare di attraversare il cancello principale a piedi, vai al **95**.

243

Corri verso il ciglio della gola e cerchi il tubo metallico di Rimoah. Dopo un paio di frenetici e interminabili minuti, riesci a scorgerlo in un fessura rocciosa che si trova sei metri piú sotto. Senza indugiare un attimo di piú, ti cali lungo la parete scoscesa, ma nella fretta di recuperare il tubo perdi l'equilibrio e cadi.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino. Se possiedi l'Arte Superiore del Fiuto, aggiungi 2 al numero che hai estratto.

Se il totale ora è 4 o meno, vai al **106**.

Se è 5 o piú, vai al **67**.

244

Mentre esamini la serratura e rifletti sull'esatta combinazione, il nemico avanza inesorabilmente e fa fuoco su di voi, bersagliandovi con raffiche di proiettili. La torre viene inevitabilmente colpita: sulle pareti ci sono fori grandi quanto il pugno di una mano, mentre le schegge dei mattoni schizzano in ogni direzione.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino. Se possiedi l'Arte Superiore dell'Assimilazione, aggiungi 1 al numero che hai estratto.

Se ora il tuo punteggio totale va da 0 a 1, vai al **50**.

Se va da 2 a 5, vai al **265**.

Se è 6 o piú, vai al **292**.

245

Gildas guida i suoi uomini dentro il villaggio, e tu li segui dentro le mura di un'antica sala in rovina. Smonti di sella e spingi il cavallo in un angolo prima di sfoderare la tua arma, pronto ad affrontare gli Xanon che si stanno avvicinando. Nel frattempo i ranger preparano gli archi e si sistemano lungo il muro a nord. Decidi di metterti vicino a Gildas e osservi con crescente timore gli Xanon che cavalcano minacciosi nella folta prateria. Mentre li guardi, il tuo sesto senso ti dice che quelle terrificanti creature sono state generate da un potente incantesimo di magia nera.

Se possiedi un Arco e vuoi usarlo, vai al **317**.

Se non lo possiedi, o decidi di non usarlo, vai al **187**.

246

Il terzo tasto scatta, e lo sportello della cassaforte si apre: dentro c'è l'Artiglio di Naar! Impugni l'artefatto malefico e lo riponi nello zaino, poi chiudi la cassaforte e riappendi il quadro che la nascondeva.

Annota l'Artiglio di Naar tra gli Oggetti Speciali nel tuo Registro di Guerra. Se possiedi già il numero mas-

simo consentito di oggetti speciali, devi rinunciare a uno di essi.

Se ora vuoi perlustrare la stanza, vai al **311**.

Se decidi di lasciare la stanza e ritornare dai ranger, vai al **125**.

247

Reciti le parole dell'incantesimo della Confraternita – *Silenzio* – e lo proietti verso la porta. Fuori il soldato che sta tentando di entrare comincia a battere forte sulla porta, ma nell'anticamera regna il silenzio assoluto. Sfoderi la tua Arma Ramas ed entri silenziosamente nella stanza per affrontare il capo del drappello.

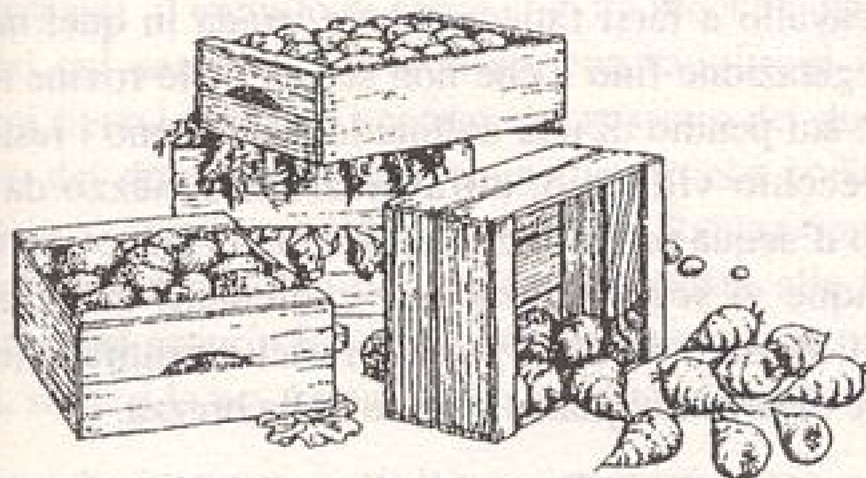
Vai al **260**.

248

Nell'istante in cui la lama colpisce l'impugnatura dell'Artiglio, un accecante lampo di luce rossastra riempie l'aria attorno a te, e una forte esplosione ti fa cadere a terra: perdi 4 punti di Resistenza. Stordito e ansimante, ti alzi in piedi a fatica e ti avvicini all'altare, che ora è avvolto da volute di fumo grigiastro. Con tuo grande disappunto scopri che l'Artiglio è ancora intatto e, nonostante l'enorme scarica di energia rilasciata dal tuo colpo, ti accorgi che sull'asta nodosa non vi è segno alcuno. La lama della tua Arma Ramas, però, è intaccata e annerita nel punto in cui ha colpito l'asta dell'Artiglio di Naar.

(Questo danno causa una permanente riduzione di 1 punto al bonus di Combattività che essa ti assicurava. Modifica di conseguenza i punteggi nella tua lista degli Oggetti Speciali.)

Per proseguire, vai al **103**.



249

Forzate le porte e le aprite quanto basta per far passare un cavallo, poi entrate nelle stalle e cercate ovunque. Trovate sette cavalli, un mulo e molto fieno. Gildas, con la sua esperienza, sceglie i cavalli migliori, mentre tu aiuti i ranger a sistemare le selle e le briglia. Una volta pronti, monti in sella e guidi i tuoi compagni lungo la strada.

Sfortunatamente il taverniere ha sentito dei rumori provenire dalle stalle. Oltrepassate la finestra della sua camera, ma lui riesce a far fuoco col suo fucile Bor.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino.

Se il numero che hai estratto va da 0 a 4, vai al **52**.

Se va da 5 a 9, vai al **131**.

250

Scopri ben presto che l'erba alta della prateria rende piú difficoltoso il vostro cammino, poiché essa si stringe attorno agli zoccoli dei cavalli e vi impedisce di accelerare il passo. Per cinque miglia obblighi il tuo cavallo a farsi faticosamente strada in quel mare di vegetazione fino a che non scorgi delle rovine rocciose sul pendio di una collina lontana. Sono i resti di un vecchio villaggio, attraversato nel mezzo da un corso d'acqua ormai asciutto. Scruti la zona e noti che ovunque vi sono delle pozze contenenti un liquido scuro. Persino da dove ti trovi riesci a sentire il forte odore di petrolio grezzo portato dalla brezza.

Il tuo sesto senso Ramas ti dice che le rovine sono deserte. Il capitano Gildas è ansioso di proseguire per timore di essere catturato dagli inseguitori Bhanariani, ma tu ordini a lui e ai suoi ranger di fermarsi: i tuoi istinti Ramas ti avvertono che c'è un pericolo in agguato.

Se desideri raggiungere le rovine dell'antico villaggio nella prateria, vai al **138**.
Se decidi invece di evitarle, vai al **109**.

251

Fai ricorso alla tua Arte Superiore della Sparizione e poi ordini al Capitano Gildas e ai suoi ranger di aspettare mentre lasci il tuo nascondiglio per andare in cerca del capo del drappello.

Sospettando che egli possa essere uno dei due guerrieri rimasti uccisi sotto il cumulo di massi, e sapendo che l'Artiglio di Naar si trova nel fodero del suo cinturone, decidi di non lasciarti sfuggire questa opportunità e di rubarglielo prima che i Bhanariani si riprendano.

Oltrepassi il cumulo di rocce che ora blocca il passo e balzi sul sentiero, ma non appena raggiungi i due corpi riversi a terra ti accorgi che nessuno dei due è il capo del drappello. Poi noti un fossato che corre parallelo al sentiero, e il tuo sesto senso Ramas ti avverte che colui che stai cercando è scampato alla frana gettandosi proprio lí dentro. Senza esitare un attimo di piú, sfoderi la tua Arma Ramas e salti nel fosso.

Una volta atterrato, vedi il tuo avversario accovacciato a nemmeno un paio di metri da te. Per un attimo vi guardate in silenzio. L'uomo impallidisce mentre i suoi occhi a mandorla si riempiono di paura, ma si riprende in fretta, estrae dal cinturone l'Artiglio di Naar e con un ghigno malvagio te lo punta contro. Un basso ronzio percorre l'aria densa di polvere, ed ecco che un attimo dopo un fascio di fiamma nera erompe dalla punta del temibile manufatto. Mentre il flusso di energia sovrannaturale si dirige verso di te, reagisci d'impulso e ti tuffi a terra nella speranza di levarti dalla sua traiettoria.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino. Se possiedi l'Arte Superiore del Fiuto, aggiungi 1 al numero che hai estratto.

Se ora il tuo punteggio è 3 o meno, vai al **308**.
Se va da 4 a 8, vai al **278**.
Se è 9 o piú, vai al **147**.

252

Dopo mezz'ora di inutile sforzo servendoti dell'Arte Ramastan della Difesa (perdi 2 punti in Resistenza), esausto e a malincuore ti arrendi. Il meccanismo della serratura è formidabile: per riuscire ad aprirlo è necessario ricorrere alla forza.

Se possiedi l'Arte Superiore dell'Alchimia Ramas e desideri farne uso, vai al **65**.

Se possiedi l'Arte Superiore del Magi-Magic e desideri usarla, vai al **263**.

Se non possiedi alcuna di queste facoltà, o se decidi di non utilizzarle, vai al **324**.

253

Quando gli Xanon si trovano a soli sei metri dal muro, ordini ai ranger di aprire il fuoco. Tutte le frecce dei quattro archi colpiscono il bersaglio, e le bestie in capo al branco vacillano e crollano a terra. Scioccate dall'improvvisa morte dei compagni, le altre creature battono in ritirata. Ma si sono appena ritirate che improvvisamente ti accorgi di una nuova minaccia.

Altri Xanon hanno lasciato i loro compagni e si sono sistemati in un ampio semicerchio, circondando così l'antico sito per sorprendervi alle spalle. Senti il loro capo grugnire un ordine e balzare verso le rovine, e subito ti volti di scatto per affrontarlo. Alzi la tua Arma Ramas e balzi coraggiosamente in avanti per impedire che possa sferrare un attacco a sorpresa contro i tuoi tre compagni.

Vai al **270**.

254

Vieni colpito alla gamba destra da un proiettile: perdi 1 punto di Resistenza.

Se riesci a sopravvivere, vai al **68**.

255

Non riconosci l'arbusto e diffidi delle sue proprietà: potrebbe essere velenoso e, piuttosto che rischiare, ordini a Yalin di non toccare quella strana pianta.

Vai al **240**.

256

Il fracasso della lotta ha attirato una folla di curiosi spettatori le cui grida di incoraggiamento hanno a loro volta allarmato le Guardie della Città. Proprio quando l'ultimo degli aggressori cade sotto i vostri colpi, senti i loro passi affrettati echeggiare nel vicolo vicino. Ansioso di andartene prima del loro arrivo, raduni Gildas e i suoi uomini e ti infili in una stradina poco illuminata.

Una volta certo che le Guardie hanno perso le vostre tracce, ti fermi e, alla luce di una taverna, consulti la tua bussola Siyenese. La tua mente ora è concentrata sull'Artiglio di Naar: devi recuperarlo prima che l'Autarca Sejanoz arrivi in città.

Seguito dai tuoi compagni, ti avvii nella direzione indicata dall'ago della bussola, il quale ti guida verso il quartiere militare situato sul lato est della piazza. Percorrete un viale ai lati del quale si trovano numero-

si negozi e arrivate davanti a una caserma affollata. Sia la bussola Siyenese che il tuo sesto senso Ramas ti dicono che l'Artiglio di Naar si trova da qualche parte dentro a quell'edificio pieno zeppo di soldati.

Se vuoi provare a penetrare nella caserma senza che ti scoprano, vai all'**81**.

Se decidi di osservare l'edificio nascondendoti in una entrata buia, vai al **242**.

257

Aiutato dalla tua Arte Superiore Ramas, osservi il cielo notturno e cerchi di leggere nel futuro interpretando la posizione dei pianeti, della luna e delle stelle. Ma quel che vedi ti turba e hai un cattivo presentimento. Il cielo notturno ti dice che il passaggio per il Chai sarà pieno di pericoli e avversità.

Decidi di non dire ai tuoi compagni quanto hai visto perché temi di demoralizzarli. Piú tardi, mentre dormi, le tue predizioni tornano a perseguitare i tuoi sogni.

Vai al **341**.

258

Il vecchio vi invita ad entrare nella sua tenda, e voi scendete da cavallo mentre i bambini si prendono cura delle vostre bestie. Entrate in fila nella sua abitazione, ed egli vi offre un bicchiere di vino brulé e un pezzo di pane azzimo; poi, mentre vi gustate questo semplice pasto, vi invita a dare un'occhiata alle merci e ai gingilli sparsi qua e là nella tenda.

Gildas ti dà una gomitata e indica un tavolo traballante con sopra ammassate alla rinfusa delle tuniche giallo paglierino, abiti molto amati dagli abitanti delle Pianure Bhanariane.

"Pensi che sarebbero un buon acquisto, Signor Ramas?" mormora. "Temo che i nostri vestiti potrebbero destare sospetto mano a mano che ci avventuriamo verso sud". Tu annuisci e chiedi al vecchio quanto vuole per quattro tuniche.

"Centoventi Ren, caro signore" risponde lui cordialmente. Il che equivale a dodici Corone d'Oro. I ranger non hanno denaro, quindi se vuoi acquistare questi indumenti devi pagare tu.

Se puoi permetterti di pagare, vai al **286**.

Se non hai abbastanza Corone d'Oro per pagare le tuniche, vai al **45**.

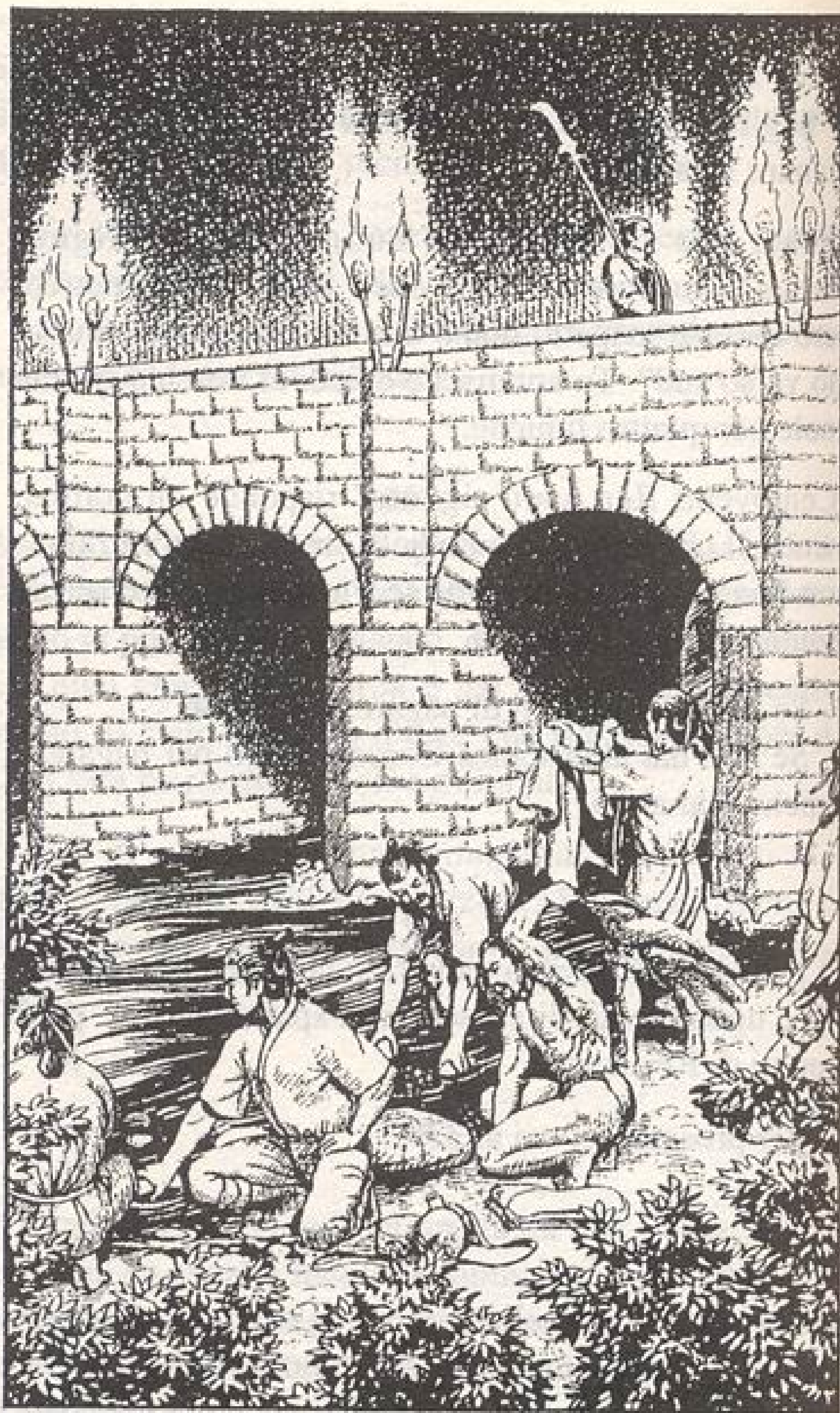
259

La pietra viene deviata dalla raffica di vento, ma ti colpisce ugualmente di striscio alla spalla sinistra: perdi 2 punti di Resistenza.

Per proseguire, vai al **339**.

260

Vedendoti entrare nella camera, il capo del drappello rimane a bocca aperta per lo stupore. Lancia un'occhiata alla corda a nodi che pende vicino al caminetto acceso, ma questa è fuori dalla sua portata. Intuisci che quella corda è collegata ad un campanello d'allar-



(fig. 16) Soldati Bhanariani in riva al fiume.

me e scuoti il capo per ammonirlo, come a dire: “Non farlo!”

“Dov’è l’Artiglio di Naar?” chiedi, sollevando la tua Arma Ramas per risultare piú convincente.

L’uomo dalla carnagione olivastra stringe gli occhi fino a renderli simili a due fessure e scuote lentamente il capo, rifiutandosi di rispondere alla tua domanda. Poi all’improvviso si china su uno dei lati della tinozza e cerca di afferrare qualcosa che si trova sul pavimento, nascosto alla tua vista.

Se decidi di raggiungere il capo del drappello e di colpirlo con la tua Arma Ramas, vai al **107**.

Se vuoi, invece, buttarlo fuori dalla tinozza, vai al **169**.

Se preferisci lanciargli contro la tua Arma Ramas, vai all’**89**.

261 *(fig. 16)*

Poco dopo il calar della notte, vi fate strada verso il ponte di pietra, restando vicini al fiume per evitare gli accampamenti nemici su entrambi i lati della strada che conduce a Zuda. Arrivate a sei metri dal ponte ma siete costretti a fermarvi a causa della presenza di soldati sulla sponda del fiume. Stanno riempiendo le loro borracce e lavando i vestiti. Se vuoi attraversare con successo il fiume passando sotto il ponte, devi prima distrarli o attirarli altrove.

Se possiedi l’Arte Superiore dell’Assimilazione e hai raggiungo il rango di Gran Maestro Superiore, vai al **17**.

continua

Se possiedi l'Arte Superiore degli Elementi e hai raggiunto il rango di Gran Difensore Ramas, vai al **333**.

Se non possiedi nessuna di queste facoltà, o non hai ancora raggiunto i ranghi dell'addestramento Ramas richiesti, vai al **79**.

262

Il capo del drappello si sveglia con un sussulto e cerca di afferrare la spada, ma prima che riesca a sfoderarla gli sottrai la coperta arrotolata da sotto la testa e balzi oltre il suo corpo. Il cuore ti batte selvaggiamente mentre corri verso i ranger appostati al limitare della macchia: hanno disperso i cavalli Bhanariani e aspettano con ansia di vederti comparire. Mentre corri tra gli alberi, senti il capo del drappello ordinare ai suoi uomini di inseguirti immediatamente.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino.

Se il numero che hai estratto è 4 o meno, vai al **195**.
Se va da 5 a 7, vai al **39**.
Se è 8 o piú, vai al **275**.

263

Reciti le parole dell'incantesimo del Regno Antico – *Pugno Invisibile* – e tendi il braccio destro verso la serratura. Dal tuo pugno chiuso erompe un flusso di energia crepitante che colpisce la serratura, rompendone il meccanismo interno. La porta trema e poi si spalanca lentamente.

Vai al **152**.

264

Ti servi delle tue Arti curative Ramastan per alleviare il dolore della ferita prima di estrarre la freccia. Poi posi la mano destra sul petto del vecchio e infondi il potere della tua arte nella ferita aperta. Senti l'energia benefica fluire dal tuo corpo a quello dell'uomo (perdi 2 punti di Resistenza) e quando alla fine sollevi la mano dal suo petto, ti accorgi che ogni traccia della ferita è scomparsa.

Per proseguire, vai al **76**.

265

Una scheggia di mattone ti colpisce al collo e ti fa cadere per terra: perdi 4 punti di Resistenza.

Se sopravvivi alla ferita, vai al **104**.

266

Reciti le parole dell'incantesimo del Regno Antico - *Scudo* – e con la mano destra tracci un cerchio nell'aria. Immediatamente un disco biancastro e opaco prende forma davanti a te, e un attimo dopo il masso si disintegra contro di esso con un fragoroso *crack!*

Estrai un numero della Tabella del Destino. Aggiungi 1 al numero che hai estratto per ogni rango di addestramento superiore a quello di Sentinella Ramas che hai raggiunto.

Se ora il totale è 3 o meno, vai all'**88**.
Se è 4 o piú, vai al **185**.



(fig. 17) L'oste impugna due balestre, una per mano.

267

Concentri la forza della tua Arte Superiore sul cilindro di ferro e provochi un rapido aumento della temperatura del vapore. Un attimo dopo, la valvola si rompe e il cilindro esplode con effetti devastanti.

Vai al **157**.

268 *(fig. 17)*

La rissa è sul punto di esplodere quando all'improvviso l'oste interviene a separarvi. Senti distintamente il rumore metallico di una balestra che viene caricata e quando guardi verso il bancone, vedi l'oste che ne imbraccia addirittura due, una per mano.

"Farò fuoco contro il primo che estrarrà la spada" grida. "Tu!" e si volta verso chi ti sta accusando. "Fuori di qui, e porta con te anche i tuoi amici". L'uomo con un occhio solo impreca sottovoce, poi volta i tacchi e se ne va assieme alla sua banda. Ringrazi l'oste per la sua azione tempestiva, ma lui non risponde. Dal gelido silenzio con cui accoglie le tue parole, capisci che preferirebbe che anche tu e i tuoi compagni ve ne andaste.

Se possiedi l'Arte Superiore della Telegnosi o l'Arte Superiore dell'Interpretazione, vai al **340**.

Se non possiedi nessuna di queste Arti Superiori, vai invece al **37**.

269

I ranger si scusano profondamente per aver rischiato di ucciderti. Ti aiutano a rimetterti in piedi e ti chiedo-

no perdono per il loro gesto incauto. "Non c'è tempo per i rimproveri" rispondi stoicamente, "ho ritrovato l'Artiglio di Naar, ma temo che questo sia solo l'inizio dei nostri guai. Dobbiamo fuggire subito. Sento che i nemici ci stanno circondando".

Il tuo istinto non sbaglia. La notizia del combattimento nella sala mensa si è diffusa come le fiamme di un incendio e gruppi di Bhanariani armati stanno arrivando da ogni parte e da ogni reparto della caserma. La tua situazione sembra proprio disperata, fino a quando non intravedi una via d'uscita dal corridoio in cui vi trovate.

Vai al **57**.

270

Con un tremendo ruggito, il capo degli Xanon arriva nell'antico salone in cui vi trovate. I suoi occhi color ambra scintillano minacciosi: già sta pregustando il momento in cui ti infilzerà con la sua lancia di legno.

Capo Xanon:

Combattività 46 — Resistenza 42

Se vinci questo combattimento, vai al **277**.

271

Dalla pesante coltre di nubi sbuca all'improvviso uno stormo di mostri alati, i cui corpi scheletrici ma muscolosi sono ricoperti da centinaia di aculei. Gli occhi sottili di rettili emanano una malvagia luce giallastra e dalle fauci spalancate cola una fetida schiuma biancastra. Dapprima le creature volano lente a cerchio sopra il passo, poi all'improvviso calano rapide verso di voi per attaccare te e i tuoi compagni.

Se possiedi l'Arte Superiore dell'Alchimia e desideri usarla, vai al **199**.

Se possiedi l'Arte Superiore del Magi-Magic e desideri usarla, vai al **330**.

Se possiedi un Arco e desideri usarlo, vai al **23**.

Se non possiedi nessuna di queste Arti Superiori, e nemmeno un Arco, o se decidi di non usarli, vai al **126**.

272

Avete lasciato da poco il ponte in direzione sud quando vi imbattete in un cartello che recita: «BEHNAZ - 70 chilometri». A questo punto la strada inizia a diventare tortuosa. State percorrendo una delle sue curve all'apparenza interminabili, quando sentite un rombo di tuono risuonare tra le colline.

Se possiedi l'Arte Superiore dell'Interpretazione e se hai raggiunto il rango di Grande Sentinella Ramas, vai al **113**.

Se non possiedi quest'Arte Superiore o non hai raggiunto il rango dell'Addestramento Ramas richiesto, vai al **63**.

273

Porti i cavalli nella stalla ed entri nella locanda della Principessa della Prateria. La porta si apre cigolando,

l'aria è pervasa dall'odore di birra, e il suono di un campanello interrompe il fracasso. I clienti della taverna vi lanciano un'occhiata insospettita e poi riprendono a parlare. L'oste – un uomo magro dalla pelle scura e dalla testa rasata – vi raggiunge passando agilmente tra i tavoli, cosí vicini tra di loro. Chiedi quanto costa la stalla e aggiungi che non avrete bisogno di stanze per la notte.

"Sette Ren a cavallo" dice in tono sbrigativo. "Potrete pagare domani, quando verrete a prendere i cavalli".

Stai per lasciare la locanda troppo affollata, ma un omone con un occhio solo e la barba arruffata ti sbarra la strada. "Voi, nomadi di pianura, avete avuto un bel coraggio a venir qui" dice minacciosamente. "Mi avete quasi rubato tutto il branco di cavalli! Ho giurato di farvela pagare, e penso proprio che regoleremo i conti qui e adesso!" e con la mano fa cenno ai suoi compagni di bloccare la porta.

Dici all'uomo che si sta sbagliando, che vi ha di certo confuso con altri, ma lui non ti dà retta.

Se possiedi l'Arte Superiore dell'Alchimia Ramas e intendi usarla, vai al **215**.

Se possiedi l'Arte Superiore del Bardo e vuoi usarla, vai al **153**.

Se non possiedi nessuna di queste Arti Superiori, o se decidi di non usarle, vai al **268**.

274

Fai ricorso all'Arte Ramastan dell'Interpretazione per imitare l'accento di Yua Tzhan e parli con coraggio alle guardie diffidenti. Dici loro che tu e i tuoi compagni siete conducenti che hanno smarrito la strada e chiedi se ti possono indicare la via per uscire dalle caserme e ritornare ai vostri carri.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino. Se possiedi l'Arte Superiore dell'Interpretazione, aggiungi 1 al numero estratto. Se possiedi l'Arte dell'Assimilazione, aggiungi 2.

Se il punteggio totale è 7 o meno, vai al **186**.

Se è 8 o piú, vai al **121**.

275

Gli uomini dell'Autarca reagiscono immediatamente al richiamo del loro capo, ma tu acceleri il passo e lasci la macchia prima che essi ti impediscano di scappare. Gildas e i suoi uomini sono pronti a partire non appena li raggiungi. Balzi in sella al cavallo e subito senti echeggiare nella pianura le urla del capo del drappello. Allora con un grido di trionfo sproni il cavallo, lo lanci al galoppo e ti allontani il piú velocemente possibile dalla macchia.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino.

Se il numero che hai estratto va da 0 a 4, vai al **293**.

Se va da 5 a 9, vai al **64**.

276

Il mostro del fiume ubbidisce al tuo comando mentale, lascia andare la corda e sparisce sotto la superficie scura dell'acqua. Quando vedi la scia di bollicine spo-

starsi velocemente verso valle sotto il ponte di pietra, prosegui con rinnovato vigore verso la sponda opposta.

Una volta arrivato, leghi la corda a un robusto tronco d'albero e fai cenno ai ranger di cominciare la traversata. Tutti e tre raggiungono la sponda opposta del fiume sani e salvi, dopo di che, con l'aiuto delle tenebre, vi dirigete verso la città di Zuda.

La strada che porta in città è strettamente sorvegliata dai soldati Bhanariani. Per poco, infatti, non vi scontrate con una pattuglia in perlustrazione e siete costretti a cercare riparo nella capanna vuota di un taglialegna.

Vai al **3**.

277

Lo Xanon si accascia a terra privo di vita, ma subito ti accorgi che sei dei suoi compagni si stanno avvicinando alle rovine da ovest. Temendo che, attaccandovi tutte insieme, le creature possano sopraffarvi, ordini a Gildas e ai ranger di abbandonare la loro postazioni e di fuggire verso est.

Nel frattempo monti a cavallo e, mentre il capitano conduce via i suoi uomini al galoppo, rimani indietro per ostacolare fino all'ultimo l'attacco degli Xanon. Brandisci la tua Arma Ramas con abilità e decisione, e i tuoi colpi ben assestati finiscono i mostruosi quadrupedi e distruggono le loro lance, costringendoli ad abbandonare ogni speranza di raggiungere i ranger in fuga nella prateria. Ma quando arriva il momento di seguire i tuoi compagni, un colpo di lancia ti sorprende alla schiena e ti fa quasi cadere di sella. Ti afferri disperatamente alla criniera del cavallo, il quale, spaventato, balza oltre il muro e ti porta via.

Raggiungi i ranger in cima ad un'altura verdeggiante che domina le antiche rovine. Le urla trionfanti degli Xanon vi giungono, portate dal vento tiepido: intensifichi la vista e vedi che i mostri si sono radunati nelle rovine. Uno di essi solleva in aria un'asta. Concentri l'attenzione su quest'ultima e ti manca il respiro quando capisci che si tratta dell'Artiglio di Naar!

Vai al **72**.

278

Quando atterri sul fondo del fossato, la scura sfera di fuoco ti colpisce alla schiena. Un dolore lancinante risale la tua spina dorsale per poi esploderti in testa, strappandoti un grido di dolore: perdi 6 punti di Resistenza.

Se sopravvivi a questo terribile attacco, vai al **43**.

279

Vi è una forte esplosione accompagnata da un lampo accecante. Perdi a poco a poco i sensi e cadi all'indietro in un'oscurità terrificante. Il proiettile del fucile Bor ti ha forato la fronte, penetrandoti nel cervello. La morte giunge istantanea.

La tua vita e la tua missione si concludono tragicamente qui, nella caserma di Yua Tzhan.

280

Il caporale sorride soddisfatto quando gli metti tra le dita altre due Corone d'Oro, poi ordina ai suoi soldati di sollevare la sbarra e ti saluta con un cenno della mano, augurandovi buon viaggio.

Vai al **272**.

281

Grazie ai tuoi poteri psichici dai origine a una sfera di energia mentale e la lanci contro la strega. Quando la potenza del tuo raggio psichico penetra le sue difese, la donna inizia a tremare incontrollabilmente, e tu vedi che i ranger non sono piú sotto l'effetto della sua voce ipnotizzante.

Sfortunatamente l'attacco che le hai sferrato contro ti rende vulnerabile ad un improvviso assalto psichico. La donna se ne accorge e non perde l'occasione per contrattaccare.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino. Se possiedi l'Arte Superiore dello Scudo Ramas, aggiungi 3 al numero che hai estratto. Se la tua Resistenza è uguale o minore di 15, togli 2.

Se il totale ora è 4 o meno, vai al **337**.
Se invece è 5 o piú, vai al **101**.

282

Sfoderi la tua Arma Ramas e, mentre ti stai preparando per il combattimento, preghi Ishir affinché ti protegga. Pronunci il tuo grido di battaglia, apri la porta e attraversi la mensa, usando la tua arma mortale contro ogni Bhanariano che osa pararti sul tuo cammino. Il tuo attacco improvviso distoglie l'attenzione degli artiglieri Bhanariani, che per combatterti sono costretti a lasciare incustodito il cannone a vapore.

Guardie e Artiglieri Bhanariani:
Combattività 40 Resistenza 40

Se vinci questo combattimento, vai al **144**.

283

Il chiromante si infuria, si alza e punta l'indice in aria minacciando di denunciarti alle guardie della città. Gildas gli afferra la mano e lo costringe a piegarsi sulle ginocchia. Allora l'uomo si mette a piagnucolare come un cucciolo impaurito e dice di aver cambiato idea: dimenticherà il tuo debito. Ti alzi dal tavolo e, mentre ti dirigi verso la porta della taverna, Gildas lascia andare l'imbroglione e fa cenno ai suoi di seguirlo mentre esce con te.

Per proseguire, vai al **295**.

284

Pronunci le parole dell'incantesimo del Regno Antico – *Trafiggi*. Poi lasci andare la corda tesa dell'arco e fai partire una freccia verso le fauci spalancate della creatura. Il tuo missile si conficca nel palato del mostro, mentre la sua punta, indurita dall'incantesimo, gli trafigge il cervello, uccidendolo all'istante.

Vai al **18**.

285

Fai ricorso alle tue difese psichiche, ma è tutto inutile: non sono in grado di proteggerti dal potere di quella creatura demoniaca. Perdi 4 punti di Resistenza.

Vai al **9**.

286

Consegni al vecchio le Corone d'Oro, ed egli le infila in tasca con un sorriso soddisfatto. Poi tu e i tuoi compagni prendete una tunica ciascuno e la indossate sopra i vostri vestiti. I leggeri indumenti, dotati di cappuccio, sono abbastanza ampi da nascondere gli zaini e le armi; inoltre notate con piacere che non impediscono i movimenti.

Avendo concluso i vostri affari, ringraziate il vecchio e gli dite addio. Poi lasciate la tenda e radunate i cavalli.

Vai al **118**.

287

Il cavallo è spaventato, ma tu lo sproni e galoppi verso la Porta Meridionale, mentre nelle orecchie ti risuonano ancora le imprecazioni del taverniere. Fortunatamente il cancello è aperto e le guardie assopite non si accorgono di voi mentre passate sotto l'arcata e lasciate la città. Proseguite lungo la strada che, attraversando alcuni villaggi di pastori, si dirige verso le Colline Honah.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino.

Se il numero che hai estratto va da 0 a 4, vai al **202**.

Se va da 5 a 9, vai al **194**.

288

Il capo del drappello si sveglia di soprassalto, ma prima che egli possa reagire afferri la coperta arrotolata da sotto la sua testa e ti allontani di corsa. Con il cuore che ti martella nel petto, corri verso i ranger appostati dall'altra parte della macchia: hanno disperso i cavalli dei Bhanariani e ti stanno aspettando con ansia. Mentre ti affretti verso gli alberi, senti il capo del drappello urlare ai suoi uomini di svegliarsi e di darti la caccia.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino.

Se il numero che hai estratto va da 0 a 3, vai al **195**.

Se va da 4 a 6, vai al **39**.

Se va da 7 a 9, vai al **275**.

289

Fai ricorso all'Arte Ramastan della Sparizione per celarti agli occhi dei presenti, ti nascondi dietro alle armature e cerchi di raggiungere la porta dall'altra parte della sala.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino. Se possiedi l'Arte Superiore dell'Assimilazione, aggiungi 3 al numero estratto. Se possiedi l'Arte del Fiuto, aggiungi 1.

Se il punteggio totale è 4 o meno, vai all'**8**.

Se è 5 o piú, vai al **211**.

290

Prima che la guardia abbia il tempo di ricarire l'arma, raggiungi il bordo del tetto e scendi lungo il tronco dell'albero. Gildas e i suoi uomini ti seguono e, quando siete tutti in salvo a terra, ti fermi un momento per studiare la situazione. Attraverso i rami coperti di foglie della giovane quercia, puoi osservare tutta la piazza d'armi e gli edifici che si affacciano su di essa. I soldati Bhanariani stanno correndo dappertutto, apparentemente senza una meta. Poi capisci che hanno un piano: si stanno affrettando a sorvegliare tutte le entrate e le uscite della caserma.

Gildas indica un edificio sul lato ovest della piazza d'armi. Le porte sono aperte e sguarnite. Intensifichi la vista e noti che si tratta di uno degli edifici della caserma adibito a stalla. All'interno, i cavalieri stanno preparando i cavalli per la parata di domani. Al di là della fila di stalle c'è un arco che si affaccia su una delle strade della città. Informi i tuoi compagni di ciò che hai visto e decidi che le stalle offrono la migliore via di fuga dalla caserma. Usando gli alberi perimetrali per nascondervi, costeggiate la piazza d'armi e vi avvicinate alle stalle.

Ti trovi a meno di 6 metri dalle porte aperte quando improvvisamente una voce ti ordina di fermarti. Tre guardie bhanariane stanno venendo verso di voi, le lance pronte al tiro.

"Fermo dove sei" ringhia il soldato piú alto, "e voi, mani in alto!"

Se possiedi l'Arte Superiore delle Erbe e se hai raggiunto il rango di Signore del Sole, vai al **229**.

Se possiedi l'Arte Superiore del Raggio Ramas e hai raggiunto il rango di Gran Guardiano Ramas, vai al **111**.

Se non possiedi nessuna di queste arti, o se devi ancora raggiungere il rango dell'addestramento Ramas richiesto, vai al **274**.

291

Assieme a Gildas e ai suoi uomini lasci il Passo di Sunderer e segui il sentiero attraverso le colline fino al limitare della Pianura Bhanariana. Poco prima di mezzanotte vi fermate e piantate le tende per la notte. Il Sergente Paviz si offre di fare la guardia, e prima di sistemarti accanto agli altri per dormire, decidi che vi rimetterete all'inseguimento delle Guardie Imperiali alle prime luci dell'alba.

A meno che tu non possieda l'Arte Superiore del Fiuto, devi consumare un Pasto oppure perdere 3 punti di Resistenza.

Per proseguire, vai al **179**.

292

Una scheggia di mattone ti colpisce alla spalla e ti fa cadere a terra: perdi 2 punti di Resistenza.

Per proseguire, vai al **104**.

293

Per tre ore guidi a cavallo i ranger tra le ondulate e verdi praterie, aiutato dalle tue infallibili facoltà di esploratore Ramas e dalla luce della luna crescente. Rallentate il passo solamente quando vedi profilarsi all'orizzonte meridionale la sagoma di una torre in pietra semidistrutta. Ti dirigi verso di essa e, quando la raggiungi, scopri che è situata accanto ad una pozza d'acqua fresca. Fai bere i cavalli a sazietà e, mentre questi recuperano le forze, esplori assieme ai tuoi compagni i livelli inferiori dell'edificio in rovina.

La torre è vuota e ricoperta d'erbacce. Vi sono solamente dei blocchi di pietra con incisi sulla superficie delle decorazioni antiche, illuminate dai raggi della luna che penetrano dal tetto in rovina. Cogli l'occasione per esaminare l'Artiglio di Naar e, mentre svolgi il panno in cui è avvolto e lo posi su una delle pietre, ti senti attratto e allo stesso tempo respinto dal suo aspetto malefico. La punta dell'Artiglio assomiglia ad una zampa di avvoltoio forgiata in un metallo nero e ricoperta da luccicanti macchioline scarlatte. L'asta non è liscia e diritta, bensí irregolare come un pezzo di radice nodosa, e percorsa da minuscoli forellini. Lo spaventoso manufatto emana una tangibile aura malvagia, e a quella vista provi l'irresistibile desiderio di distruggerlo. Ordini ai ranger di tenersi lontani, sguaini la tua Arma e assesti un potente colpo all'asta dell'Artiglio.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino.

Se il numero che hai estratto è pari (0, 2, 4, 6 o 8), vai al **46**.

Se il numero che hai estratto è dispari (1, 3, 5, 7 o 9), vai al **122**.

294

Digitando una sequenza di numeri sbagliata, fai involontariamente scattare l'allarme nella stanza delle sentinelle. La porta dell'anticamera si spalanca all'improvviso, e una decina di soldati armati di asce e di lance vi fa irruzione. Sfoderi la tua Arma Ramas e combatti coraggiosamente, ma l'arrivo dei rinforzi ti costringe a gettare l'Arma e ad arrenderti.

Durante lo scontro vengono catturati anche i ranger, assieme ai quali vieni portato al cospetto del Sergente della Guardia. Questi vi informa della morte del capo del drappello e vi accusa di omicidio, ordinando immediatamente la vostra esecuzione. Sotto stretta sorveglianza venite condotti al centro della piazza d'armi della caserma e legati a dei pali di legno. Una squadra di arcieri si fa avanti e si mette in fila davanti a voi. Il Sergente ordina di fare fuoco, e gli arcieri ubbidiscono senza indugio: la vostra morte è istantanea.

Tragicamente, la tua vita e la tua missione finiscono qui sulla piazza d'armi della caserma di Yua Tzhan.

295

Con il pensiero fisso all'Artiglio di Naar (devi assolutamente recuperarlo prima che Sejanoz ne entri in possesso!), esci dalla locanda e attraversi veloce la piazza principale.

Alla luce di una lanterna, consulti ancora una volta la tua bussola Siyenese prima di andare nella direzione che essa ti indica.

Arrivi cosí assieme a Gildas e ai suoi al quartiere militare che si trova sul lato est della piazza, segui un'ampia via fiancheggiata da negozi chiusi e giungi ben presto davanti a una caserma affollata. Sia la bussola che il tuo sesto senso Ramas ti suggeriscono che l'Artiglio di Naar si trova da qualche parte in questo edificio pieno di soldati.

Se vuoi trovare un modo per entrare nella caserma senza farti scoprire, vai all'**81**.

Se decidi di osservare l'edificio da un'entrata buia, vai al **242**.

296

Quando la schiera delle creature volanti spunta dal passo, la bestia in testa vira a est, seguita da tutto il gruppo, dirigendosi verso il burrone dove il *Cloud-dancer* è nascosto. Le bestie si radunano sopra il precipizio scosceso e, mentre si preparano ad attaccare la navicella, emettono in coro schiamazzi infernali.

Volgendo lo sguardo giú verso il passo, noti che la truppa delle Guardie Imperiali si è fermata in quel momento in uno stretto sentiero della montagna. Percepisci che stanno aspettando le scorte alate per rientrare.

Se vuoi ritornare immediatamente al *Cloud-dancer* e aiutare Lord Rimoah a respingere l'attacco dal cielo, vai al **345**.

Se decidi di rimanere col Capitano Gildas e i suoi ranger, vai al **302**.

297 *(fig. 18 nella pag. seg.)*

Il caporale ordina a te e ai tuoi compagni di tornare indietro. Quando non obbedite ai suoi ordini, una delle guardie si fa avanti e colpisce il capitano Gildas sulle costole con l'impugnatura della lancia. Il capitano reagisce attaccando, e un attimo dopo scoppia una rissa che ben presto si trasforma in lotta vera e propria, nonostante i tuoi tentativi per placarla.

Guardie Bhanariane del ponte:
Combattività 32 Resistenza 30

Puoi aggiungere 2 punti alla tua Combattività per questo combattimento dal momento che vieni aiutato dai ranger.

Se vinci questo combattimento, vai all'**84**.

298

Dietro alla porta vi è uno stretto passaggio che porta a una scalinata di pietra. Controlli la bussola e poi guidi i ranger su per le scale, che conducono ad un ampio corridoio del piano superiore.

Dai istruzioni a Gildas e i suoi uomini di aspettare all'imbocco delle scale mentre ti accerti che la via sia libera. Sulle pareti del corridoio vi sono delle grandi ed eleganti finestre ad arco. Ti avvicini alla porta che si trova alla fine del corridoio e senti il profumo di carne arrosto e le grida che di solito accompagnano



(fig. 18) Le guardie del ponte si infuriano.

pranzi e banchetti: guardi attraverso il buco della serratura e vedi un'adunata di soldati.

Giri la maniglia, socchiudi la pesante porta di quercia, sbirci oltre e scorgi una dozzina di soldati Bhanariani seduti a un grande tavolo di fronte ad un caminetto acceso. Mezzo bue sta arrostendo su uno spiedo sopra al fuoco, e i piatti sono colmi di carne e di verdure. Lungo le pareti della sala sono appese antiche armature, mentre i pannelli del soffitto sono decorati da ritratti di antichi e famosi generali Bhanariani.

Alcuni dei soldati presenti nella sala sono Guardie Imperiali del drappello che hai incontrato al Passo Sunderer. Fissi i loro visi, ma non scorgi il loro capo. La bussola ti indica che l'Artiglio di Naar è vicino: l'ago punta verso la porta che si trova sul lato opposto della mensa. I tuoi sensi Ramas ti dicono che l'Artiglio è nella stanza oltre quella porta. Decidi perciò di trovare un modo per arrivarci senza essere visto.

Se possiedi l'Arte Superiore della Difesa e desideri usarla, vai al **222**.

Se possiedi l'Arte Superiore dell'Assimilazione e desideri usarla, vai al **98**.

Se possiedi l'Arte Superiore degli Elementi e desideri usarla, vai al **178**.

Se non possiedi nessuna di queste Arti Superiori o se scegli di non usarle, vai al **289**.

299

Galoppi lungo il sentiero dietro i ranger in fuga, urlando loro di fermarsi, ma essi non ti danno ascolto

e si affrettano verso le rovine. Una volta arrivato nell'antico insediamento, ti volti e vedi i terribili Xanon avvicinarsi con passo terrificante.

Per proseguire, vai al **245**.

300

Un proiettile ti perfora la spalla: perdi 3 punti di Resistenza.

Se riesci a sopravvivere, vai al **68**.

301

Approfittando dell'oscurità, balzate sul retro di un carro coperto da una tela e vi nascondete tra il carico. Vi accovacciate ed aspettate pazientemente che il veicolo entri nella caserma. Passano diversi minuti prima che il carro cominci a muoversi, ma non appena esso si mette in moto, sbirci da un buco nella tela e riesci a vedere gli edifici interni della caserma.

Il carro prosegue lentamente lungo uno stretto passaggio verso una piazza oltre la quale si trovano le dispense della cucina. Raggiungi carponi il retro del carro e ti fermi vicino all'asse posteriore. Poi, quando il carro esce dal vicolo, fai cenno ai tuoi compagni di seguirti: uno dopo l'altro, saltate silenziosamente a terra.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino. Se possiedi l'Arte Superiore del Fiuto, aggiungi 1 al numero che hai estratto.

Se il tuo totale ora è 4 o meno, vai al **165**.
Se è 5 o piú, vai al **66**.

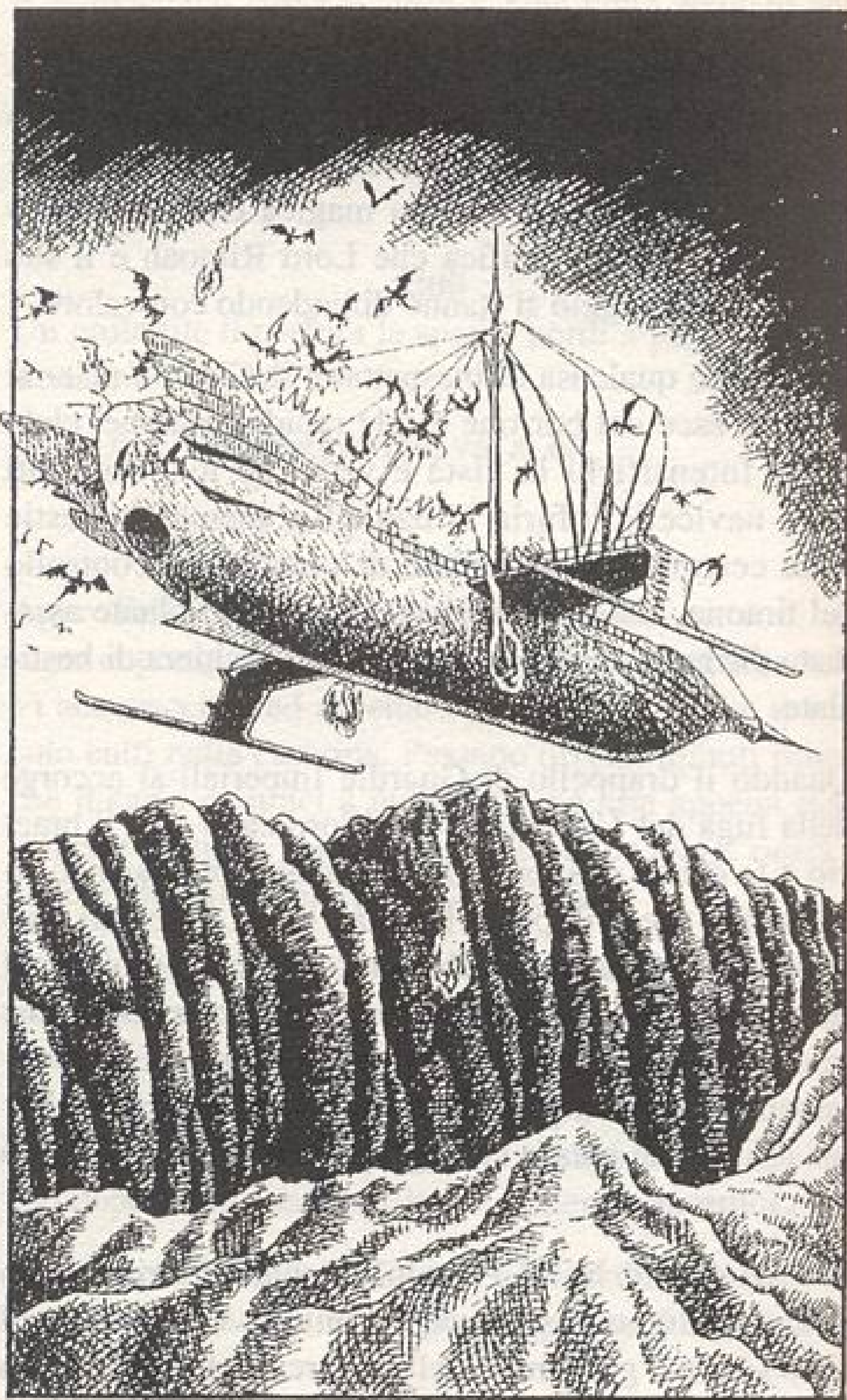
302 *(fig. 19)*

Osservi con crescente timore l'orda di creature alate volteggiare nel cielo e poi scendere in picchiata verso il burrone. I mostri vengono colpiti piú e piú volte dai raggi intermittenti di energia magica che illuminano l'oscurità, il che significa che Lord Rimoah e il suo giovane equipaggio si stanno difendendo con valore.

Poi accade qualcosa di inaspettato: il *Cloud-dancer* si solleva, esce dal burrone e sale rapidamente nel cielo cupo. Intensifichi la vista e vedi che lungo i ponti della navicella infuria la battaglia, mentre le bestie alate cercano ripetutamente di prendere il controllo del timone. Osservi disorientato la nave volante assediata dirigersi verso est, seguita dalla schiera di bestie alate.

Quando il drappello di Guardie Imperiali si accorge della fuga del *Cloud-dancer*, il loro capo alza il braccio e fa cenno ai suoi uomini di avanzare. Facendo ricorso alle tue sviluppate facoltà visive, concentri l'attenzione sul leader delle guardie, ma i tuoi sensi Ramas si indeboliscono di fronte all'aura maligna che lo circonda. Senti che quel potere non proviene direttamente dalla sua persona, bensí è emanato da un'arma a forma di mazza che egli porta infilata nel fodero del cinturone.

È l'Artiglio di Naar! Persino a quella distanza il suo potere maligno ti sconvolge l'animo. Osservi con il fiato sospeso gli uomini dell'Autarca avanzare a passo di marcia lungo lo stretto sentiero. Il Capitano Gildas fa cenno a Durasso di dare il via all'imboscata, al che il ranger tira con forza la corda che tiene fra le mani.



(fig. 19) Il vascello volante è attaccato dall'orda di mostri.

Vi è un attimo di silenzio, ed ecco che un frastuono assordante echeggia fra le pareti dei monti circostanti. Una densa nube di polvere inghiotte il sentiero e ti fa perdere di vista il drappello nemico, travolto dalle tonnellate di rocce e di detriti.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino. Se possiedi l'Arte Superiore del Fiuto, aggiungi 1 al numero che hai estratto.

Se ora il tuo punteggio totale è 5 o meno, vai al **238**.

Se è 6 o piú, vai al **30**.

303

Approfitti per dormire un po' mentre il temporale continua incessante. Gildas ti sveglia poco dopo l'alba, e quando guardi fuori dalla finestra vedi che ormai sta cadendo soltanto una leggera pioggerellina.

Salite a cavallo e tornate sulla strada, ma ben presto vi accorgete che quella che porta a sud è impraticabile: è stata bloccata durante la notte dai detriti di una valanga di fango.

Purtroppo siete costretti ad abbandonare i cavalli e ad avviarvi a piedi sulle colline. Durante il viaggio vi togliete le tuniche da pastore dal momento che non vi proteggono piú dal freddo e dall'umidità. A mezzogiorno vi fermate per preparare un pasto a base di radici ed erbe selvatiche. Mentre state mangiando, decidete di tentare l'attraversata del fiume Heng e di entrare nel regno amico del Chai. Una volta passata la frontiera, vi dirigerete verso la città di Pensei e cer-

cherete di mettervi in contatto con il messo di Dessian, Lord Ghadra.

Procedete nonostante il terreno scosceso, lasciate le Colline Honah e vi addentrate tra gli ombrosi pini della Foresta Angfeng. Percorrete 30 chilometri fino a quando non cala il sole. Mentre le tenebre avvolgono questa terra selvaggia, vi accampate al margine di una fredda palude per passarvi la notte. Il cielo notturno è sereno, e prima di metterti a dormire rimani a osservare le stelle.

Se possiedi l'Arte Superiore dell'Astrologia, vai al **257**.

Se non possiedi quest'Arte Superiore, vai al **155**.

304

Gildas guida i suoi uomini dentro al villaggio, e tu li segui dentro le mura di un'antica sala in rovina. Smonti di sella e spingi il cavallo in un angolo prima di sfoderare la tua arma, pronto ad affrontare gli Xanon che si stanno avvicinando. Nel frattempo i ranger preparano gli archi e si sistemano lungo il muro a nord. Decidi di metterti vicino a Gildas e osservi con crescente timore gli Xanon che cavalcano minacciosi nella folta prateria.

Mentre li guardi, il tuo sesto senso ti dice che quelle terrificanti creature sono state generate da un potente incantesimo di magia nera.

Se possiedi un arco e vuoi usarlo, vai al **317**.

Se non possiedi un arco o decidi di non usarlo, vai al **187**.

305

Esamini lo strano arbusto simile ad una felce, e la tua Arte Superiore Ramas ti permette di riconoscere le bacche azzurro pallido. "Questo è Omaldro" dici con sicurezza. "Queste bacche contengono un potente stimolante in grado di affinare i riflessi di un uomo, soprattutto durante un combattimento".

Sull'arbusto ci sono bacche sufficienti per una dose. Se desideri raccoglierle e tenerle, registra l'Omaldro sul tuo Registro di Guerra come Oggetto dello Zaino. Qualora ingerito, l'Omaldro aumenta di 2 punti la Combattività per la durata di un combattimento.

Vai al **240**.

306

Vi voltate e camminate rapidamente verso la fine della strada, ignorando l'ufficiale che vi ordina ripetutamente di fermarvi. Avverti Gildas e i suoi uomini di prepararsi a correre non appena girerete l'angolo, ma, prima ancora di arrivarci, sentite un fischio stridulo e un rumore di zoccoli che battono sulla pietra. Ti lanci un'occhiata alle spalle e ciò che vedi conferma i tuoi timori: i soldati vi stanno rincorrendo. Gildas indica un vicolo sul lato opposto della strada e, al tuo comando, scattate tutti in quella direzione.

Vai al **146**.

307

Ti scansi verso destra, e un lampo di luce, accompagnato da uno sparo assordante, ti acceca la vista.

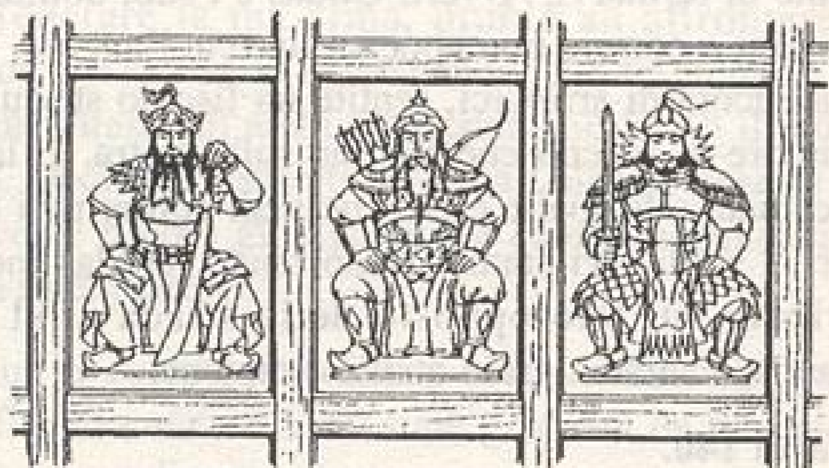
La pallottola ti colpisce al braccio destro, ma fortunatamente riporti solo una ferita superficiale e riesci a non far cadere la tua Arma Ramas: perdi 2 punti di Resistenza.

Per proseguire, vai al **204**.

308

Quando atterri sul fondo del fossato, guardi la scura palla di fuoco avanzare fulminea verso di te. Poi, una frazione di secondo piú tardi, un lampo di intensa luce rossa ti acceca la vista, e all'improvviso ti ritrovi avvolto da un'oscurità senza fine. L'Artiglio di Naar ha risucchiato ogni particella della tua forza vitale.

La tua vita e la tua missione finiscono tragicamente qui, nel Passo Sunderer.



309

Mentre galoppate veloci, vedi i primi raggi dell'alba che illuminano l' orizzonte verso est. Proseguite senza sosta, ansiosi di aumentare la distanza che vi separa dalle Guardie Imperiali, ma quando i raggi del sole illuminano la pista davanti a voi scorgi una fitta foresta che si stende come una scura muraglia lungo l'orizzonte a sud.

"Quello è il Vanchou" annuncia Gildas. "Dicono che sia abitato dai fantasmi".

Il sentiero prosegue verso il cuore di quell'ostile territorio boscoso. Mentre vi avvicinate, avverti un freddo innaturale che si irradia dal groviglio di pini verde pallido. Non credi che il bosco sia davvero popolato di fantasmi, tuttavia non ti attrae il pensiero di doverlo attraversare. Poi una sensazione improvvisa ti spinge a voltare il capo, e il tuo cuore ha un sussulto quando scorgi una colonna di polvere a meno di tre miglia di distanza. Intensifichi la vista, ed ecco che i tuoi timori vengono confermati: le Guardie Imperiali si stanno avvicinando di gran carriera e stanno guadagnando velocemente terreno.

Se vuoi lasciare il sentiero e cavalcare verso est nella prateria, vai al **250**.

Se scegli di seguire il sentiero ed entrare nella Foresta Vanchou, vai al **143**.

310

Strappi il papiro in tanti piccoli pezzi e li ingoi per essere sicuro che il messaggio di Rimoah non venga scoperto dal nemico. Poi ritorni al passo per ricongiungerti al Capitano Gildas e ai suoi uomini, ma al tuo arrivo scopri che l'imboscata preparata dai ranger

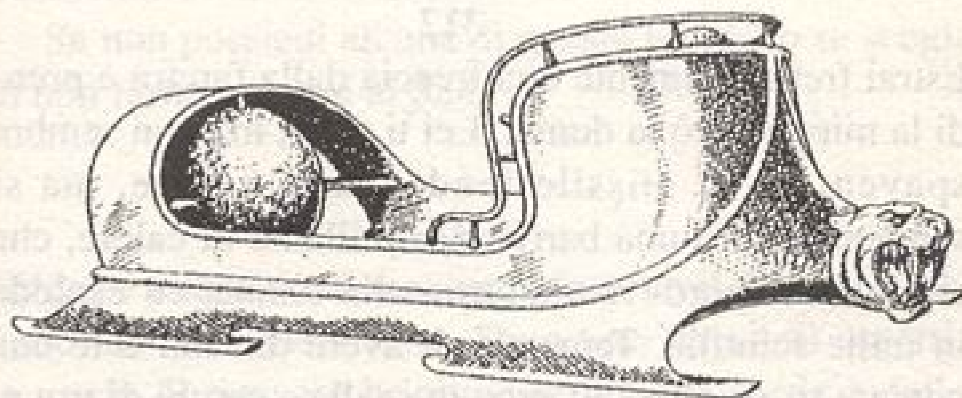
non è riuscita. Gildas aveva tentato di bloccare il passo con un cumulo di massi, attraverso cui, però, gli uomini dell'Autarca sono riusciti a passare servendosi dell'Artiglio di Naar. Nella battaglia che ne è seguita, il Ranger Durasso è rimasto ucciso, mentre il Sergente Paviz è stato ferito a una spalla.

Fai ricorso alla tua facoltà Ramastan della medicina per alleviare il dolore del sergente, poi scruti il sentiero che dal passo porta verso sud in cerca di tracce del drappello nemico. Alla luce fioca che penetra dalle nuvole, intravedi le sagome vestite di nero: si stanno allontanando lungo il sentiero che conduce verso la Pianura Bhanariana. Dopo lo scontro con le guardie dell'Autarca Sejanoz, Gildas e i suoi ranger sono troppo provati per tentare subito un inseguimento. Informi il capitano che Lord Rimoah è stato costretto a fuggire per mettere in salvo il *Cloud-dancer* e il suo equipaggio dall'attacco dei mostri alati, ed egli abbassa il capo in silenzio. Gli dici anche del messaggio che Rimoah ti ha inviato.

Un attimo dopo senti il Ranger Yalin lanciare un grido d'allarme: le creature volanti stanno ritornando. Ti ripari velocemente fra le rocce e le osservi volteggiare sopra il passo. I tuoi istinti Ramas ti dicono che questi bestioni non possono sopravvivere a lungo fra i monti delle Terre Desolate, e infatti dopo un po' li vedi dirigersi a nord, verso Naaros. Quando anche le ultime creature sono scomparse, fai cenno a Gildas e ai suoi uomini di seguirti giú per il sentiero. Qui trovate i corpi di due Guardie Imperiali, catturate e uccise durante l'imboscata.

Se vuoi esaminare le loro tasche e i loro zaini, vai all'**80**.

Se decidi di lasciarli stare, puoi andartene dal passo tornando al **291**.



311

Una rapida perlustrazione della stanza ti permette di scoprire i seguenti oggetti:

Pugnale
Ascia
Pozione di Vigorilla (sufficiente per 3 dosi. Ogni dose corrisponde a un Oggetto dello Zaino e ti fa guadagnare 4 punti di Resistenza, se ingerita in combattimento.)
Cibo (sufficiente per 3 pasti)
Arco
Saponetta
Frecce (5)
Spada
100 Ren (equivalenti a 10 Corone d'Oro).

Se vuoi prendere uno o piú di questi oggetti, modifica di conseguenza il tuo Registro di Guerra.

Per lasciare la stanza e ritornare dai ranger, vai al **125**.

312

Estrai frettolosamente una freccia dalla faretra e prendi la mira contro la donna. Lei ti vede, ma non sembra spaventata. Il missile fende l'aria veloce, ma si schianta contro una barriera scintillante di calore, che si crea all'improvviso attorno alla donna, ed esplode in mille scintille. Temendo di avere davanti a te una potente strega, rinfili l'arco in spalla e cerchi di trovare un'arma piú efficace con cui affrontarla.

Se possiedi l'Arte Superiore dell'Alchimia Ramas e vuoi usarla, vai al **151**.

Se possiedi l'Arte Superiore del Magi-Magic e vuoi usarla, vai al **53**.

Se possiedi l'Arte Superiore degli Elementi e vuoi usarla, vai al **124**.

Se possiedi l'Arte Superiore del Raggio Ramas e vuoi usarla, vai al **281**.

Se non possiedi nessuna di queste Arti Superiori o preferisci non usarle, vai invece al **164**.

313

Dici a Gildas e ai suoi uomini di fare la guardia per avvertirti se arriva qualcuno, poi ti inginocchi davanti alla porta della stalla per esaminarla. Noti che essa è provvista di una serratura formidabile e hai il presentimento che per aprirla dovrai ricorrere alla forza.

Se possiedi l'Arte Superiore dell'Alchimia Ramas e desideri farne uso, vai al **65**.

Se possiedi l'Arte Superiore del Magi-Magic e desideri usarla, vai al **263**.

Se non possiedi alcuna di queste facoltà o se scegli di non farne uso, vai al **324**.

314

Gildas e i suoi uomini escono da sotto il ponte e scelgono uno stallone a testa. Sono tutti cavalieri esperti, in grado di ricavare briglie e selle dalle corde e dalle coperte che portano nei loro zaini. Dopo meno di un'ora siete pronti a lasciare il ponte e procedere al galoppo sulle tracce del nemico.

Prima di partire, a meno che tu non possieda l'Arte Superiore del Fiuto, devi consumare un Pasto oppure perdere 3 punti di Resistenza.

Per proseguire, vai al **130**.

315

La creatura lascia andare la corda, ma il tuo comando mentale la rende furibonda. Si dirige a tutta velocità verso di te con le fauci spalancate e pronte a divorarti.

Devi combatterlo.

Sligza:

Combattività 49 Resistenza 22

Il mostro è immune al Laser Ramas (ma non al Raggio Ramas).

Se vinci questo combattimento, vai al **328**.

316

Prendi una Corona d'Oro dal portamonete e la getti a terra (ricordati di cancellarla dal tuo Registro di Guerra). Il chiromante rincorre la moneta come un gatto fa con un topo mentre tu ti allontani dal tavolo e ti dirigi a grandi passi verso la porta della taverna, seguito da Gildas e dai suoi uomini.

Per proseguire, vai al **295**.

317

Estrai una freccia, tendi l'arco e prendi la mira contro uno dei primi Xanon che, dopo avere attraversato al galoppo una delle pozze di petrolio, avanza minaccioso verso di voi.

Se possiedi l'Arte Superiore Magi-Magic e hai raggiunto il rango di Gran Guardiano Ramas o uno piú alto, vai al **6**.

Se non possiedi quest'Arte Superiore o devi ancora raggiungere questo livello di addestramento Ramas, vai al **34**.

318

Intensifichi la vista e capisci che si tratta proprio di Bhanariani. Armati di spade e lance, indossano tutti delle tuniche nere orlate di nastri dorati e con la testa di tigre – emblema dell'Autarca Sejanoz – ricamata sul petto. Si tratta di una squadra di Guardie Imperiali provenienti dalla corte dell'Autarca, che si trova a Otavai.

Mentre il drappello di dodici guardie si avvicina, il tuo sesto senso Ramas ti mette in allarme: malgrado siano soldati scelti e guardie del corpo dell'Autarca, sembrano aver dimenticato persino una regola basilare che qualsiasi buon soldato seguirebbe: a capo del drappello, infatti, non c'è nessun esploratore a controllare che il sentiero sia libero.

Sei hai raggiunto il rango di Signore del Sole, vai al **49**.

Se devi ancora raggiungere questo rango della gerarchia Ramas, vai invece al **74**.

319

Mentre galoppi, reciti velocemente l'incantesimo della Confraternita – *Mano di Fuoco* – e sollevi il braccio destro. Punti l'indice verso le porte che si stanno chiudendo, ed ecco che dal tuo dito fuoriesce un raggio crepitante di luce bluastra. Il fascio colpisce uno dei cavalieri che sta tentando di fermare la tua fuga e lo fa cadere sul pavimento coperto di paglia.

I suoi compagni chiudono una delle porte, bloccando il passaggio per metà, ma c'è ancora abbastanza spazio affinché tu e i tuoi compagni riusciate a passare. Attraversi al galoppo lo stretto passaggio, dirigi il cavallo a destra e fuggi lungo una strada buia e coperta di ciottoli.

Vai al **14**.

320

Mostri l'anello al sergente, che fa un cenno di approvazione. Credendo che tu e i tuoi compagni siate gli agenti segreti dell'Autarca, si fa da parte e vi permette di entrare nella caserma.

Vai al **110**.

321

Sebbene sconvolto per l'azione che stai per commettere, sollevi l'Arma Ramas e sferri un colpo fortissimo, ferendo il petto della creatura. Con un urlo agghiacciante questa si accascia a terra e comincia a trasformarsi. In pochi secondi la metamorfosi è avvenuta, e tu ti ritrovi a fissare incredulo il corpo ferito di un vecchio indifeso.

Corri vicino a lui e, come per istinto, gli accarezzi i capelli grigi. Poi cerchi di alleviare il dolore al petto ferito usando le tue facoltà curative Ramas: posi la mano destra sulla ferita e cerchi di infondervi il tuo potere di guarigione. Avverti l'energia passare dal tuo al corpo del vecchio (perdi 2 punti di Resistenza) e quando infine sollevi la mano ti accorgi che della ferita non c'è piú traccia.

Per proseguire, vai al **76**.

322

Solo la tua prontezza di riflessi salva te e i tuoi compagni da morte sicura. Correte lungo la strada sotto la fitta pioggia, inseguiti da un impetuoso torrente di fango e detriti. Gli alberi vengono sradicati e i massi sollevati in aria dalla forza distruttrice della corrente.

Riuscite a scampare alla valanga di fango, ma a caro prezzo: i cavalli sono stremati dalla dura prova e due di essi muoiono, mentre un altro si azzoppa e non riesce piú ad andare avanti. Siete costretti ad abbandonarli e a continuare il viaggio a piedi. Vi dirigete verso est e vi riparate su un colle boscoso mentre aspettate che smetta di piovere.

A meno che tu non possieda l'Arte Superiore del Fiuto, durante la sosta devi consumare un Pasto oppure perdere 3 punti di Resistenza.

Per proseguire, vai al **59**.

323

Nell'istante in cui la lama colpisce l'impugnatura dell'Artiglio, un accecante lampo di luce rossastra riempie l'aria attorno a te, e una forte esplosione ti fa cadere a terra. Stordito e ansimante, ti alzi in piedi a fatica e ti avvicini al blocco di pietra, che ora è avvolto da volute di fumo grigiastro. Con tuo grande disappunto scopri che l'Artiglio è ancora intatto e, nonostante l'enorme scarica di energia rilasciata dal tuo colpo, ti accorgi che sull'asta nodosa non vi è segno alcuno.

La lama della tua Arma Ramas, però, è intaccata e annerita nel punto in cui ha colpito l'asta dell'Artiglio. (Questo danno causa una permanente riduzione di 2 punti al bonus di Combattività che essa ti assicu-

rava. Modifica di conseguenza i punteggi nella tua lista degli Oggetti Speciali.)

Vai al **103**.

324

Ordini ai ranger di sfoderare le spade e di inserirne la punta nella fessura della porta, vicino ai cardini. Scopri cosí che essi sono arrugginiti e molto meno resistenti della serratura. Al tuo segnale, i ranger cominciano a fare leva con le spade fino ad aprire la porta.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino.

Se il numero estratto è 3 o meno, vai al **177**.
Se è 4 o piú, vai al **249**.

325

Sfoderi l'arma, colpisci la roccia con potenza tale da mandarla in mille pezzi e liberi cosí il piede intrappolato. Precipiti verso il fondo del burrone, ma grazie alla tua innata agilità riesci a girarti in volo e ad atterrare in piedi, senza subire danno alcuno.

Risali velocemente la parete scoscesa, recuperi il tubo metallico, lo infili nella cintura e riguadagni il ciglio del burrone prima di esaminarne il contenuto.

Vai al **140**.

326

La tua freccia colpisce il cilindro sotto pressione del cannone, ma non riesce a penetrarlo. Il tuo tentativo di distruggere il cannone allerta i Bhanariani: ti hanno visto e alcuni di essi si dirigono verso l'anticamera a spade levate e asce sguainate.

Sfoderi la tua arma Ramas e, mentre ti prepari a combattere, preghi Ishir affinché ti protegga. Pronunci il tuo grido di battaglia e ti scagli contro il primo avversario.

Guardie e Artiglieri Bhanariani:
Combattività 37 Resistenza 40

Se vinci questo combattimento, vai al **144**.

327

"Avanti! Dobbiamo seguire il nemico senza un attimo di indugio" ordini ai tuoi compagni ormai esausti, tentando di spronarli. "Dobbiamo recuperare l'Artiglio a tutti i costi!"

"Aspetta, Signore Ramas" dice il Capitano Gildas. "Il nemico è troppo forte, troppo numeroso, e in possesso di un'arma in grado di ucciderci tutti in un sol colpo. Non ricordi cosa è successo al Passo Sunderer? Ho già perso uno dei miei uomini migliori. Non vorrei rischiare anche la vita degli altri".

"Stai venendo meno all'impegno che hai preso di aiutarmi, capitano?" domandi con tono di vago rimprovero.

"No, Signore Ramas" replica Gildas. "Per niente. Penso che sia meglio inseguire il nemico a distanza di sicurezza. I Bhanariani possono anche scappare con l'Artiglio di Naar, ma non possono tenerlo per sem-

pre. La gemma che ho incastonato nell'asta ci guiderà a lui, non importa dove esso sia nascosto".

"Hai ragione capitano", rispondi con aria di scusa. "Prima di tutto dovremmo riposarci e riprendere le forze. Poi potremo dare la caccia al nemico e recuperare l'Artiglio maledetto prima che le guardie abbiano il tempo di consegnarlo all'Autarca Sejanoz".

A meno che tu non possieda l'Arte Superiore del Fiuto, ora devi consumare un Pasto, oppure perdere 3 punti di Resistenza.

Per continuare, vai al **201**.

328

Ti riprendi velocemente dallo shock di quel combattimento acquatico e prosegui con rinnovato vigore verso la sponda opposta. Quando arrivi dall'altra parte, leghi la corda a un robusto tronco d'albero e fai cenno ai ranger di incominciare la traversata. Tutti e tre raggiungono la sponda opposta del fiume sani e salvi, poi approfittando del buio vi dirigete verso Zuda. La strada che porta in città è strettamente sorvegliata dai soldati Bhanariani. Quasi vi scontrate con una pattuglia in perlustrazione e siete costretti a cercare riparo nella vuota capanna di un taglialegna.

Vai al **3**.

329

Ti fermi vicino ai resti del carro e ti servi della tua Arte Superiore del Controllo Animale per conversare con il volatile.

Con tua sorpresa, scopri che il corvo non è affatto arrabbiato, sta solo cercando di mettervi in guardia. Apprendi che nella foresta abita un essere diabolico, capace di assumere sembianze diverse, che si nutre di sangue umano. L'uccello ti dice che la creatura ha mietuto moltissime vittime, tra cui anche le povere anime che un giorno, molto tempo fa, osarono avventurarsi nel bosco a bordo di quel carro. Stai per chiedere al corvo dove si può trovare l'essere malvagio, ma qualcosa lo disturba. Si spaventa e vola via veloce.

Se vuoi tornare verso nord e lasciare la foresta, vai al **91**.

Se decidi di continuare verso sud lungo il sentiero, vai al **170**.

330

Pronunci le parole dell'incantesimo del Regno Antico – *Pugno Invisibile* – e sollevi la mano destra chiusa a pugno verso la creatura che sta per attaccarvi. La potenza del tuo incantesimo colpisce il mostro in pieno petto e lo scaraventa contro una parete rocciosa. Un attimo dopo la creatura rotola in una gola vicina e scompare alla vista.

Per proseguire, vai al **18**.

331

Vi fate strada tra la folla di soldati ed entrate nella caserma inattaccabile. I cappucci alzati dei vostri abiti vi coprono il volto, e le guardie non si accorgono che non siete cittadini Bhanariani. Oltre il portone princi-

pale c'è un cortile in cui sono state scaricate molte casse di provviste. Tu e i tuoi compagni ne prendete una ciascuno e raggiungete una fila di uomini che sta consegnando la merce nelle cucine, situate al centro della caserma. Una volta arrivato alla dispenza, posi la cassa a terra e poi ritorni nel cortile per prenderne un'altra. Mentre cammini, oltrepassi una porta: i tuoi sensi Ramas ti dicono che non è chiusa a chiave. Ti infili dentro, poi fai cenno ai ranger di seguirti. Quando siete tutti dentro, chiudi la porta e tiri il chiavistello.

Vai al **298**.

332

Grazie all'uso combinato della mappa e dell'Arte Superiore dell'Astrologia, sei in grado di calcolare che le rovine si trovano a 75 miglia a nord di Yua Tzhan. Se riuscirete a mantenere un'andatura sostenuta durante tutto il giorno, sei sicuro che ce la farete a raggiungere la città al calare della notte.

Per proseguire, vai al **232**.

333

Fai ricorso alla tua Arte Superiore per dare origine a una nebbia che si forma sotto il primo arco del ponte. La luce delle torce la rende ancora piú irreale, e la sua improvvisa comparsa allarma i soldati appostati sulla riva del fiume. Temendo che si tratti di un mostro acquatico intenzionato a distruggere il ponte, i soldati scappano e abbandonano la riva in preda al panico.

Vai al **127**.

334

Proprio sul punto piú stretto del passo montano, i ranger hanno costruito una grande piattaforma di legno e l'hanno poi caricata di massi e rocce. Al puntello che sostiene la piattaforma è stata legata una corda, la cui estremità è stata poi sistemata in un anfratto che domina il passo. "Quando la corda verrà tirata" dice il Sergente Paviz sorridendo, "le rocce franeranno sulle loro teste!"

Secondo le previsioni del Capitano Gildas, il drappello nemico dovrebbe attraversare il passo prima dell'imbrunire; egli ordina perciò al Ranger Durasso di salire in cima ad un alto picco e di fare la guardia. Voi due, invece, vi nascondete uno accanto all'altro e, nell'attesa di veder comparire il nemico, trascorrete il tempo conversando.

A poco a poco il sole tramonta a occidente, mentre una coltre di nubi rotola nel cielo da nord, portando con sé una fredda brezza notturna. Un attimo dopo senti il fischio di Durasso: il nemico è stato avvistato! Immediatamente porti lo sguardo al passo sottostante e scorgi un gruppo di figure nere che avanzano lungo il sentiero.

Se possiedi l'Arte Superiore del Fiuto o dell'Interpretazione, vai al **318**.

Se non possiedi nessuna di queste Arti Superiori, vai al **112**.

335 *(fig. 20)*

Con cautela procedete verso l'accampamento nemico. Raggiunto il limitare della macchia, avvisti le Guardie



(fig. 20) Guardie imperiali sedute attorno al fuoco.

Imperiali radunate attorno ad un fuoco da campo. Stanno mangiando del fanji arrostito, mentre i cavalli sono legati ad un castagno poco lontano dal fuoco scoppiettante. Alcuni guerrieri sono già addormentati, incluso il loro capo. Lo osservi attentamente e il tuo sesto senso Ramas ti dice che l'Artiglio è avvolto nella coperta arrotolata che usa come cuscino. Dopo aver memorizzato i dettagli dell'accampamento, fai cenno al Capitano Gildas di seguirti, poi scivoli via e torni dai compagni rimasti ad aspettarvi coi cavalli.

Vai al **4**.

336

Senti il forte colpo del fucile, poi una luce accecante ti impedisce di vedere; un attimo dopo tutto il tuo corpo si intorpidisce, e ti sembra di cadere in un abisso senza fondo. Il proiettile della guardia ti ha colpito nella parte posteriore del cranio ed è penetrato nel cervello. Fortunatamente la tua morte è rapida ed indolore.

Purtroppo la tua vita e la tua missione finiscono qui, nella caserma di Yua Tzhan.

337

La donna ti scaglia contro un fascio di energia psichica che ti penetra nella mente e ti procura un dolore lancinante (perdi 3 punti di Resistenza). Fortunatamente, ora le tue difese mentali sono abbastanza forti per porre rimedio al danno che hai subito: il dolore nella tua testa svanisce a poco a poco.

Per proseguire, vai al **236**.

338

Il tuo rifiuto scatena le ire dell'Autarca. Avverti un'improvvisa ondata di potere psichico e chiami a raccolta le tue difese mentali per prepararti all'attacco imminente. L'Autarca lancia un flusso di impulsi psichici, ma questi non sono diretti a te: il Capitano Gildas è il vero bersaglio. Quando gli impulsi affondano nella sua mente, Gildas viene percorso da un tremito incontrollabile e rovescia gli occhi. In stato di trance, estrae la spada, si volta e marcia verso di te come un automa. Lo chiami piú volte per nome, ma gli unici comandi a cui risponde sono quelli dell'Autarca... e gli ordini sono di ucciderti! I primi colpi sono maldestri e facili da schivare, ma la rapidità del suo attacco aumenta al punto da costringerti a ridosso della parete. Non hai alcuna via di scampo. Non vorresti combattere con Gildas, ma sotto l'influsso dell'Autarca egli ti ucciderà se non ti difenderai dai suoi inesorabili fendenti.

Capitano Gildas (Posseduto psichicamente):
Combattività 48 Resistenza 40

Il combattimento si svolge normalmente. Tu colpisci Gildas con l'unico intento di fermarlo: non vuoi ucciderlo. Egli è comunque immune da qualsiasi attacco psichico.

Se vinci, vai al **117**.

339

Mentre le creature volanti scompaiono oltre il burrone, riesci a liberare il piede dalla fessura nella roccia. Precipiti verso il fondo, ma grazie alla tua innata agilità riesci a girarti in volo e ad atterrare in piedi, senza subire danno alcuno.

Risali velocemente la parete scoscesa, recuperi il tubo metallico, lo infili nella cintura e riguadagni il ciglio del burrone prima di esaminarne il contenuto.

Vai al **140**.

340

Il tuo senso Ramas ti avverte che l'uomo con un occhio solo e la sua banda vi stanno aspettando nella piazza principale con l'intenzione di tendervi un'imboscata non appena uscirete dalla locanda. Consapevole di ciò, chiedi all'oste se esiste un'altra uscita, al che lui ti indica un'arcata nascosta da una tenda. Dietro a questa si trova una porta che dà su un vicolo adiacente alla taverna. Uscite di qui e percorrete il vicolo facendo attenzione a evitare la piazza principale.

I tuoi pensieri sono concetrati sull'Artiglio di Naar, che devi assolutamente trovare prima dell'Autarca Sejanoz. Alla luce di una lanterna, consulti ancora una volta la bussola Siyenese prima di andare nella direzione che essa ti indica.

Arrivate cosí al quartiere militare che si trova sul lato est della piazza, seguite un'ampia via fiancheggiata da negozi chiusi e giungete ben presto davanti a una caserma affollata. Sia la bussola che il tuo sesto senso Ramas ti suggeriscono che l'Artiglio di Naar si trova da qualche parte in questo edificio pieno di soldati.

Se vuoi trovare un modo per entrare nella caserma senza farti scoprire, vai all'**81**.

Se decidi di osservare l'edificio da un'entrata buia, vai al **242**.

341

Dormi male e ti svegli esausto e scoraggiato: perdi 2 punti di Resistenza. Poco dopo l'alba smontate il campo e cominciate ad attraversare le terre paludose dirigendovi verso est. Dapprima il terreno spugnoso che trovate è un sollievo dopo le rocce appuntite e le radici contorte della Foresta di Angfeng. Il terreno, però, si trasforma subito in un'infida palude, e ben presto siete costretti a ripiegare verso sud.

Per due giorni e due notti viaggiate attraverso le paludi vivendo come meglio potete di ciò che vi offrono la flora e la fauna di questa regione inospitale. Nel pomeriggio del terzo giorno avvistate un ponte di pietra sul fiume Heng, nei dintorni di una città chiamata Zuda.

I ranger sono eccitati all'idea di lasciare finalmente le terre paludose infestate dalle zanzare, ma il loro entusiasmo si spegne bruscamente quando intensifichi la vista e osservi meglio questa città di confine Chai.

Vai al **206**.

342

Una volta in cima alla montagna, tiri le redini e ti volti a guardare se la trappola che hai teso funziona. Dopo alcuni minuti, vedi le Guardie Imperiali arrivare nella vallata e galoppare lungo il sentiero. Intensifichi la vista e le osservi mentre si avvicinano alle colonne. Improvvisamente un lampo di luce bluastra squarcia l'aria allorché una delle Guardie sfiora il pilastro di pietra che hai fatto sistemare in mezzo al sentiero. Ti lasci sfuggire un'esclamazione soddisfatta quando vedi i cavalieri in testa al gruppo cadere di sella, e non appena racconti loro quello che hai visto, i tuoi compagni fanno eco al tuo grido.

Senza indugiare un attimo di piú, sproni il tuo stallone al galoppo e ti allontani velocemente dalla catena montuosa, seguito da vicino dai coraggiosi ranger.

Vai al **309**.

343

Il vecchio è offeso dal fatto che tu non voglia consumare del pane e del vino con lui: nel Bhanar rifiutare un tale gesto di ospitalità è considerato un grave insulto, al punto che alcuni dei giovani che si sono radunati fuori della tenda ora estraggono i loro pugnali. Per evitare inutili spargimenti di sangue, il Capitano Gildas interviene e accetta l'invito del vecchio al tuo posto. “Viene dal nord” dice per scusarsi. “Non conosce le vostre usanze”.

Il vecchio sorride scuotendo la testa, poi vi chiede di entrare nella sua tenda, al che voi scendete da cavallo mentre i bambini si prendono cura delle vostre bestie. Entrate in fila nella sua abitazione, ed egli vi offre un bicchiere di vin brulé e un pezzo di pane azzimo; poi,

mentre vi gustate questo semplice pasto, vi invita a dare un'occhiata alle merci e ai gingilli sparsi qua e là nella tenda.

Gildas ti dà una gomitata e indica un tavolo traballante con sopra ammassate alla rinfusa delle tuniche giallo paglierino, abiti molto amati dagli abitanti delle pianure Bhanariane.

"Pensi che sarebbero un buon acquisto, signor Ramas?" mormora. "Temo che i nostri vestiti potrebbero destare sospetto mano a mano che ci avventuriamo verso sud". Tu annuisci e chiedi al vecchio quanto vuole per quattro tuniche.

"Centoventi Ren, caro signore" risponde lui cordialmente. Il che equivale a dodici Corone d'Oro.

I ranger non hanno denaro, quindi se vuoi acquistare questi indumenti devi pagare tu.

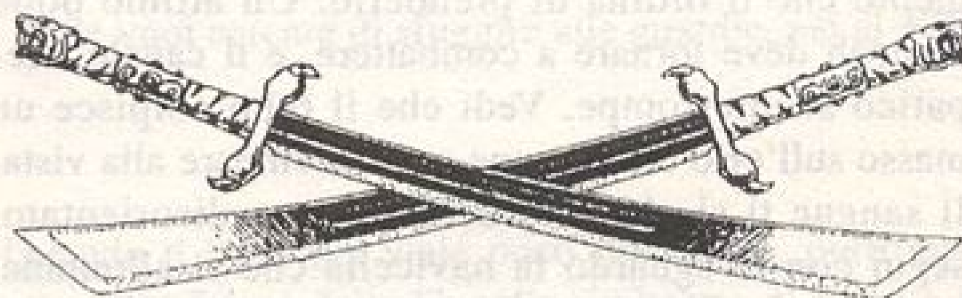
Se puoi permetterti di pagare, vai al **286**.
Se non hai abbastanza Corone d'Oro per pagare le tuniche, vai al **45**.

344

Sejanoz si avvicina al fuoco e si china per recuperare l'Artiglio, ma sembra inspiegabilmente indeciso. La mano scheletrica trema incontrollabilmente, e tu capisci all'istante che egli ha paura del fuoco: hai trovato uno dei suoi punti deboli!

Ti precipiti verso di lui, gli sferri un calcio e lo fai cadere a terra. Poi, prima che abbia il tempo di rialziarsi, afferri prontamente l'Artiglio e lo togli dalle fiamme. Vedi che un tizzone ardente si è incastrato sulla sua estremità e decidi di scagliarlo contro l'elmo dell'Autarca. Poi cerchi di colpirlo nuovamente. Sejanoz urla di terrore ma cerca di resistere, e mentre egli si alza, tu scatti in avanti e lo calci ripetutamente facendolo cadere all'indietro. Con un grido acuto di terrore, egli precipita dalla finestra e piomba nel cortile sottostante.

Vai al **219**.



345

"Rimani qui, Capitano" sussurri. "Ritornerò presto". Pronunciate queste parole, scivoli via dal nascondiglio e ti dirigi verso l'angusto accesso al passo, ricorrendo all'arte Ramas della mimetizzazione per sfuggire al nemico.

Mentre ti avvicini al burrone, senti che ci sono aspri combattimenti in corso. Dei lampi di energia magica lacerano il cielo buio, il che significa che le bestie alate stanno attaccando la navicella, mentre Lord Rimoah e il suo giovane equipaggio si stanno prepa-

rando alla difesa. Quando raggiungi il dirupo, vedi il *Cloud-dancer* risalire rapidamente nel cielo sempre piú buio. La battaglia si fa sempre piú aspra mentre i mostri volanti cercano di strappare all'equipaggio il controllo della navicella. È uno spettacolo terribile, eppure esaltante.

Riesci a scorgere Lord Rimoah in piedi a poppa, accanto alla sua cabina: per un attimo i vostri sguardi si incrociano e riuscite a comunicare telepaticamente tra di voi. Lord Rimoah lancia un tubo metallico verso di te, ed ecco che senti la sua voce nella tua mente che ti ordina di prenderlo. Un attimo dopo Rimoah deve tornare a combattere, e il canale telepatico si interrompe. Vedi che il tubo colpisce un masso sull'orlo del burrone e poi scompare alla vista. Il sangue ti si ghiaccia nelle vene e, disorientato, segui con lo sguardo la navicella che si allontana, seguita e assediata dall'implacabile schiera di mostri volanti.

Se vuoi rimanere nascosto tra le rocce sull'orlo del burrone, vai al **203**.

Se vuoi provare a recuperare il tubo metallico, vai al **243**.

346

Conducete i cavalli verso gli alberi che delimitano la radura ad est e arrivate cosí al margine della foresta. Senza preoccuparvi di guardare indietro, lasciate il Vanchou e partite al galoppo nelle ampie e aperte pianure della prateria.

Vai al **250**.

347

Una volta al sicuro fuori dalle caserme, vi incamminate in gran fretta lungo una strada sassosa ingombra di carri, affollata di soldati irrequieti e conducenti adirati. Il campanello d'allarme della caserma continua a suonare e hai la sensazione che il furto dell'Artiglio di Naar sia stato ormai scoperto. Quando girate l'angolo, vedete un gruppo di guardie a cavallo che galoppano verso di voi. L'ufficiale vi guarda sospettoso e vi ordina di fermarvi.

Se desideri obbedire al suo ordine, vai al **139**.

Se vuoi cercare di sfuggire alle guardie, vai al **306**.

348

Quando ti infili nel viale poco illuminato, purtroppo una delle frecce delle Guardie rimbalza sul muro e ti colpisce ferendoti al polpaccio: perdi 1 punto di Resistenza.

Per proseguire, vai al **174**.

349

Racconti ai ranger ciò che hai scoperto e suggerisci loro di restare sotto il ponte di legno mentre tu tenti di attirare gli stalloni verso il torrente. Servendoti della tua Arte Superiore del Controllo Animale, fai avvicinare i quattro cavalli al ponte. Dapprima le bestie sono nervose poiché avvertono l'odore nauseabondo della polvere delle Terre delle Tenebre che impregna le casacche dei ranger; ma sono anche assetate e non

riescono a resistere alla tentazione dell'acqua scintillante. Lasci che i cavalli si abbeverino al torrente per diversi minuti e, non appena si sono calmati, ti avvicini lentamente al capo-branco. Ti allunghi per afferrarne la criniera, ma ecco che all'improvviso la bestia si leva sulle zampe posteriori e ti colpisce con gli zoccoli.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino. Se possiedi l'Arte Superiore del Fiuto, aggiungi 2 al numero estratto. Se possiedi l'Arte Superiore dell'Assimilazione, aggiungi 1.

Se il punteggio totale è 3 o meno, vai al **234**.
Se è 4 o piú, vai al **99**.

350

Sospeso sopra la torre centrale di Fort Jhung, vedi l'inconfondibile sagoma del *Cloud-dancer* stagliarsi contro la luce del sole nascente. Con il vento fra i capelli e un grido di vittoria sulle labbra, dirigi il Gran Carro delle Tenebre verso la fortezza. In cima alla torre vedi Lord Rimoah e Lord Ghadra che, insieme a molte altre persone, scrutano ansiosamente l'orizzonte in cerca di te. Quel che è certo è che nessuno di loro si aspetta di vederti arrivare dal cielo!

I tuoi amici non credono ai propri occhi quando ti vedono atterrare col Carro delle Tenebre. Non appena tocchi il suolo, ti ritrovi circondato da una folla entusiasta ed acclamante.

Lord Rimoah ti viene incontro e, mentre lacrime di gioia gli riempiono gli occhi, ti abbraccia e intona una preghiera di ringraziamento alla dea Ishir. Gli consegni l'Artiglio di Naar, ed egli ti assicura che il manufatto maledetto sarà distrutto dai Maghi Anziani per evitare che esso ricada tra le grinfie dell'Autarca Sejanoz.

Congratulazioni Grande Maestro Ramas! Hai affrontato con coraggio questa sfida e hai vinto: le tue eroiche imprese saranno ricordate nel tempo da tutti gli uomini del Magnamund. Ma la lotta contro il Male continua, e presto il tuo coraggio e le tue Arti Ramas saranno nuovamente messe alla prova. La tua missione e i pericoli che ti aspettano ti saranno svelati nella prossima emozionante avventura di Lupo Solitario, intitolata:

La vendetta di Sejanoz

TABELLA DEL DESTINO

4	9	3	1	6	2	4	7	8	0
1	9	0	4	7	6	8	1	2	5
9	5	3	0	7	8	4	6	1	3
6	1	7	6	9	5	0	2	4	3
1	2	9	4	7	6	0	3	5	8
2	4	3	1	8	4	7	2	0	5
7	4	6	1	9	8	3	4	1	0
4	0	1	7	8	6	9	0	3	5
8	8	4	5	2	4	9	6	1	7
8	7	3	3	3	4	1	5	6	0

RIEPILOGO DELLE REGOLE DI COMBATTIMENTO

1. Aggiungi alla tua Combattività gli eventuali punti dovuti alle tue Arti Superiori.
2. Sottrai dal totale il punteggio di Combattività del nemico. Cosí ottieni il Rapporto di Forza.
3. Estrai un numero dalla Tabella del Destino.
4. Guarda la tabella Risultati di Combattimento.
5. Cerca nella riga in alto il tuo Rapporto di Forza e guarda l'incrocio con il numero uscito dalla Tabella del Destino ("N" indica i punti di Resistenza persi dal nemico, "GM" quelli persi da te).
6. Segna i nuovi punteggi e riprendi dal punto 3, finché uno dei due muore.

FUGA DAL COMBATTIMENTO

1. Puoi sottrarti al combattimento solo se questa possibilità è prevista nel testo.
2. Comunque devi combattere almeno uno scontro con il nemico.
3. Quando decidi di fuggire devi sottrarre dal tuo punteggio complessivo tutti i punti di Resistenza persi fino a quel momento.

RISULTATI DI COMBATTIMENTO

Rapporto di forza

Numero del destino	–11 o meno	–10/–9	-8/–7	–6/–5	–4/–3	–2/–1	0/0	+1/+2	+3/+4	+5/+6	+7/+8	+9/+10	+11 o più
1	N –0	N –0	N –0	N –0	N –1	N –2	N –3	N –4	N –5	N –6	N –7	N –8	N –9
	GM M	GM M	GM –8	GM –6	GM –6	GM –5	GM –5	GM –5	GM –4	GM –4	GM –4	GM –3	GM –3
2	N –0	N –0	N –0	N –1	N –2	N –3	N –4	N –5	N –6	N –7	N –8	N –9	N –10
	GM M	GM –8	GM –7	GM –6	GM –5	GM –5	GM –4	GM –4	GM –3	GM –3	GM –3	GM –3	GM –2
3	N –0	N –0	N –1	N –2	N –3	N –4	N –5	N –6	N –7	N –8	N –9	N –10	N –11
	GM –8	GM –7	GM –6	GM –5	GM –5	GM –4	GM –4	GM –3	GM –3	GM –3	GM –2	GM –2	GM –2
4	N –0	N –1	N –2	N –3	N –4	N –5	N –6	N –7	N –8	N –9	N –10	N –11	N –12
	GM –8	GM –7	GM –6	GM –5	GM –4	GM –4	GM –3	GM –3	GM –2	GM –2	GM –2	GM –2	GM –2
5	N –1	N –2	N –3	N –4	N –5	N –6	N –7	N –8	N –9	N –10	N –11	N –12	N –14
	GM –7	GM –6	GM –5	GM –4	GM –4	GM –3	GM –2	GM –2	GM –2	GM –2	GM –2	GM –2	GM –1
6	N –2	N –3	N –4	N –5	N –6	N –7	N –8	N –9	N –10	N –11	N –12	N –14	N –16
	GM –6	GM –6	GM –5	GM –4	GM –3	GM –2	GM –2	GM –2	GM –2	GM –1	GM –1	GM –1	GM –1
7	N –3	N –4	N –5	N –6	N –7	N –8	N –9	N –10	N –11	N –12	N –14	N –16	N –18
	GM –5	GM –5	GM –4	GM –3	GM –2	GM –2	GM –1	GM –1	GM –1	GM –0	GM –0	GM –0	GM –0
8	N –4	N –5	N –6	N –7	N –8	N –9	N –10	N –11	N –12	N –14	N –16	N –18	N M
	GM –4	GM –4	GM –3	GM –2	GM –1	GM –1	GM –0	GM –0	GM –0	GM –0	GM –0	GM –0	GM –0
9	N –5	N –6	N –7	N –8	N –9	N –10	N –11	N –12	N –14	N –16	N –18	N M	N M
	GM –3	GM –3	GM –2	GM –0	GM –0	GM –0	GM –0	GM –0	GM –0	GM –0	GM –0	GM –0	GM –0
0	N –6	N –7	N –8	N –9	N –10	N –11	N –12	N –14	N –16	N –18	N M	N M	N M
	GM –0	GM –0	GM –0	GM –0	GM –0	GM –0	GM –0	GM –0	GM –0	GM –0	GM –0	GM –0	GM –0

N = NEMICO GM = GRANDE MAESTRO M = MORTO

ANNOTAZIONI

ANNOTAZIONI

L'ARTIGLIO DI NAAR

27



lupo solitario

Una matita, una gomma e una buona dose di coraggio e immaginazione: non occorre altro per addentrarsi tra le pagine dell'avventura.

In questo libro il protagonista sei tu.
L'Artiglio di Naar – l'asta del potere sepolta da millenni sotto la città-fortezza di Naaros – è stato dissotterrato! E sta per cadere in mano al potente Sejanoz, Autarca del Bhanar e creatura spietata che, con l'aiuto dell'Artiglio, diverrebbe imbattibile: ciò significherebbe morte e distruzione nel Magnamund meridionale! Solo un coraggioso Grande Maestro Ramas può recuperare l'Artiglio e consegnarlo ai Maghi Anziani affinché lo distruggano!
Per Sommerlund e per i Ramas, sfida l'ira di Sejanoz ed entra nella leggenda!

In questo libro il protagonista sei tu.
Buona fortuna, Grande Maestro Ramas!

copertina illustrata da Chris Achilleos

ISBN 88-477-0238-0

VOLUME DOPPIO
L. 12.000 iva inc.

librogame®
il protagonista sei tu

lupo solitario 27 / grande maestro ramas

L'ARTIGLIO DI NAAR

Joe Dever

Una matita, una gomma e una buona dose di coraggio e immaginazione: non occorre altro per addentrarsi tra le pagine dell'avventura.
In questo libro il protagonista sei tu.

L'Artiglio di Naar – l'asta del potere sepolta da millenni sotto la città-fortezza di Naaros – è stato dissotterrato! E sta per cadere in mano al potente Sejanoz, Autarca del Bhanar e creatura spietata che, con l'aiuto dell'Artiglio, diverrebbe imbattibile: ciò significherebbe morte e distruzione nel Magnamund meridionale! Solo un coraggioso Grande Maestro Ramas può recuperare l'Artiglio e consegnarlo ai Maghi Anziani affinché lo distruggano! Per Sommerlund e per i Ramas, sfida l'ira di Sejanoz ed entra nella leggenda!

Copertina illustrata da Chris Achilleos

DISCLAIMER